

Санкт-Петербургский государственный университет

Борзова Анна Константиновна

Выпускная квалификационная работа

**Языковая игра в названиях произведений британских писателей для
детей: лингвопрагматический и переводческий аспекты**

Уровень образования: бакалавриат

Направление 45.03.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа СВ.5055. «Иностранные языки»

Профиль «Английский язык»

Научный руководитель:

доцент, Кафедра английской филологии и перевода,

Кованова Евгения Анатольевна

Рецензент:

старший преподаватель, Кафедра английской филологии и перевода,

Альгина Ольга Владимировна

Санкт-Петербург

2021

Оглавление

Введение	3
Глава I. Языковая игра как объект лингвистического исследования	7
1.1 История возникновения понятия “языковая игра” и различные подходы к определению данного термина.....	7
1.2 Лингвокреативность. Языковая игра как форма лингвокреативного мышления	11
1.3 Детская литература и детская речь	15
1.3.1 Языковые инновации в детской речи	16
1.3.2 Язык детской литературы	24
1.3.3 Игровые приемы в произведениях для детей	27
1.3.4 Особенности перевода языковой игры в детской литературе.....	32
Выводы по Главе I.....	42
Глава II. Феномен языковой игры в названиях произведений британских писателей для детей.....	45
2.1 Обзор творчества британских авторов книг для детей	45
2.2 Реализация игры слов на разных языковых уровнях	47
2.2.1 Игра слов на фонетическом уровне	48
2.2.2 Языковая игра на лексическом уровне	54
2.2.3 Смешанный уровень реализации языковой игры.....	62
2.3 Полнота репрезентации языковой игры в переводе исследуемых примеров.	72
Выводы по Главе II	80
Заключение	82
Список использованной литературы	84
Список использованных словарей	87
Список источников примеров	87
Приложение 1. Варианты перевода заголовков с языковой игрой, предложенные автором настоящего исследования (в случае отсутствия профессионального перевода).....	89

Введение

Данная научная работа посвящена изучению реализации многофункционального явления языковой игры в названиях произведений британских авторов для детей дошкольного и школьного возраста. Рассматриваемый феномен обусловлен лингвокреативным мышлением маленького читателя и писателя, позволяющим коммуникантам намеренно использовать ненормативный языковой код в речи путем включения языковых единиц в определенный ассоциативный контекст. Отметим, что понятия “языковая игра” и “игра слов” в рамках этой работы мы будем считать равноценными.

Актуальность данного исследования обусловлена отсутствием четкого определения термина “языковая игра”, что вызывает противоречия в его толковании лингвистами, и необходимостью установления взаимосвязи между языковой игрой и лингвокреативным мышлением читателя-ребенка, его способностью декодировать смыслы, заложенные автором в процессе номинации. Эта необходимость главным образом вызвана обилием выпускаемой в последнее время переводной литературы, ориентированной на детскую аудиторию. Зачастую при переводе названий, содержащих игру слов, утрачивается семантика, заложенная автором, а, следовательно, и людическая, характерологическая, гедонистическая (развлекательная), фатическая, эстетическая, лингвопознавательная, эмоционально-стилистическая и языкотворческая функции, которые легко распознаются при чтении на языке оригинала.

Объектом исследования в данной ВКР является феномен языковой игры в названиях произведений детских британских писателей. Подробно будут рассмотрены следующие случаи реализации этого явления на разных уровнях языковой системы: нестандартное для английского языка словообразование, ономастическая игра, создание окказионализмов и неологизмов, игра с омонимией и полисемией, а также мотивированное

использование рифмы и аллитерации для пробуждения интереса читателя-ребенка и облегчения дальнейшего восприятия им текста. Помимо лингвистического аспекта, особое внимание будет уделено переводческой и функциональной стороне данного феномена.

В качестве **предмета** работы выступают языковые средства, участвующие в реализации языковой игры, а также используемые для ее перевода.

Цель ВКР состоит в выявлении приемов и функций языковой игры в их связи с особенностями детского сознания, в анализе способов вовлечения адресата в особую лингво-когнитивную игру, в процессе которой автор намеренно подражает актам спонтанного речетворчества ребенка, и в изучении возможных техник ее перевода на русский язык. Для решения поставленной цели формулируются следующие **задачи**:

1. Обозначить разные подходы в лингвистике к определению термина “языковая игра” и выбрать наиболее оптимальный для данного исследования.
2. Раскрыть понятие “лингвокреативность”, описать её критерии и способы реализации на разных уровнях языка. Охарактеризовать языковую игру как основную форму лингвокреативного мышления.
3. Определить типы дискурсов, в которых реализуется феномен языковой игры.
4. Раскрыть характерные особенности детского дискурса и выявить взаимосвязь детского мышления, языковых инноваций в детской речи и языковой игры в литературе для детей.
5. Выявить основные сложности перевода языковой игры на русский язык.
6. Провести комплексный анализ названий с элементами языковой игры на разных уровнях языка, в частности, на фонетическом и лексическом, в творчестве британских авторов для детей.
7. Определить функции языковой игры в каждом конкретном случае и предложить варианты перевода заголовков произведений для детей или оценить адекватность уже существующих переводов.

Материалом для данной работы послужили названия детских произведений (сказок, рассказов, повестей, стихотворных историй) таких современных британских писателей, как Джулия Дональдсон, Крессида Коуэлл, Энтони Браун, Беатрис Поттер (единственная писательница рубежа XIX – XX веков из рассматриваемых авторов), Майкл Морпурго, Реймонд Бриггс и Лорен Чайлд, использующих приемы языковой игры в произведениях для детей дошкольного и школьного возраста. Выбор творчества именно этих детских писателей в качестве материала исследования обусловлен, с одной стороны, их чрезвычайной популярностью как на родине, так и в других странах мира, а с другой стороны, отсутствием научных работ о реализации заголовочной игры слов, широко представленной в их произведениях, и способах её перевода на русский язык. Материал – 60 примеров заголовков, находящихся в поле данного исследования, – подвергся лингвопрагматическому анализу. Из общего числа примеров были проанализированы существующие переводы 24 заголовков и предложены собственные переводы оставшихся 36 названий произведений.

В ходе исследования использовались следующие **методы**: контекстуальный, структурно-морфологический, сравнительно-переводческий и метод лингвистического описания.

Теоретической основой исследования послужили работы по языковой игре Й. Хёйзинги, Т.А. Гридиной, С.А. Никанорова, Н.В. Сабуровой, Н.В. Данилевской и В.В. Фещенко, а также труды Т.А. Гридиной, К.И. Чуковского, Г. Кука, М. Бреннан, посвящённые детской речи, и А.Д. Швейцера, Е.А. Александровой, Л.С. Бархударова – теории и практике перевода.

Научная новизна работы состоит в том, что впервые проводится систематический анализ приёмов языковой игры и особенностей её реализации в названиях англоязычных произведений для детей, рассматриваются стратегии адекватного и эквивалентного перевода

каламбуров с английского языка на русский и анализируются существующие и потенциальные переводы заголовков детских произведений с игрой слов различных британских писателей.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что она выявляет специфику феномена игры слов в названиях произведений британских детских писателей и тем самым вносит вклад в развитие методики анализа данного явления с учетом лингвопрагматического и переводческого аспектов.

Практическая значимость проведенного исследования заключается в том, что полученные результаты могут быть полезными для переводчиков детской литературы, а также использоваться в рамках лекционных курсов по стилистике и теории перевода и на практических занятиях по переводу и филологическому анализу текста.

Объем и структура работы: Настоящее исследование общим объемом 89 страниц печатного текста состоит из введения, двух глав, сопровождающихся выводами, и заключения. В теоретической главе рассматриваются вопросы, связанные с определением термина “языковая игра” и особенностями реализации данного явления в детской литературе. В практической главе проводится комплексный анализ игровых приемов, их функциональной ориентированности и стратегий перевода названий произведений британских писателей. К работе прилагается список литературы, включающий 38 наименований на русском и 5 наименований на английском, список использованных словарей, список источников примеров и приложение.

Глава I. Языковая игра как объект лингвистического исследования

1.1 История возникновения понятия “языковая игра” и различные подходы к определению данного термина

Понятие “игры” интересует ученых разных областей знаний, а именно философии, педагогики, психологии, лингвистики и т.д. Игра, как правило, подразумевает действие, совершаемое по определенным правилам, мотив которого содержится не в его исходе, а в самом процессе, доставляющем удовольствие участникам. Языковая игра, которая проявляется в нашей речевой деятельности – лишь частный случай реализации игры. Термин “языковая игра” на протяжении многих лет оставался многозначным. Он не приобрел однозначной трактовки и в современной лингвистике.

Нидерландский философ и историк Йохан Хёйзинга считал, что игра противостоит остальному миру и носит “супралоогический” характер: если животные и люди умеют играть, значит, они “более чем разумные существа” (Хёйзинга 1992: 13). Й. Хёйзинга отмечает свободный характер игры, ее самоценность, ограниченность во времени и пространстве, отстраненность от внешнего мира, зашифрованность, собственные правила, оторванность от сферы необходимого (внеутилитарность), связь с областью эстетики и состязательность (игра как представление борьбы за что-то), противопоставленность “серьезному” (Хёйзинга 1992: 17–25). Игрой слов же автор называет то, что скрывается за метафорой и образом, выражающими абстрактные понятия: такая игра мотивирована потребностью человека создавать рядом с материальным миром свой собственный, “измышленный” мир (Хёйзинга 1992: 14).

Тем не менее, термин “языковая игра” был введен не Й. Хёйзингой, а австрийским философом и логиком Л. Витгенштейном в трактате “Философские исследования” (концепция языковых игр также получила развитие в ряде других его поздних работ). В этом труде автор рассматривает сам язык не как картину мира, а как средство повседневного человеческого

общения, представляющее собой совокупность языковых игр. Философ полагает, что семантика слова не может быть фиксированной, неизменной в контексте разных языковых ситуаций, она проявляется только в рамках языковой игры, подчиненной конвенциональным правилам общения (Витгенштейн 1994, цит. по Котлярова, Руденко, Куцова 2017). Витгенштейн довольно широко интерпретирует созданный им термин, называя “весь процесс употребления слов в языке”, с помощью которого дети и осваивают его в достаточно раннем возрасте, проявлением языковых игр (Витгенштейн 1994, цит. по Котлярова, Руденко, Куцова 2017:21).

Стоит обратить внимание на еще одну мысль, высказанную философом: несмотря на то, что язык не действует хаотично и соответствует определенным канонам, под языком как системой нельзя понимать “исчисление правил значения”, то есть языковая игра способна выйти за рамки регламентации речи (Витгенштейн 1994, цит. по Котлярова, Руденко, Куцова 2017:23). Витгенштейн утверждает, что система языка является неполной и двусмысленной, поэтому совершенно невозможно определить правильно или нет в том или ином случае используются языковые единицы, а значит система жестко регламентированных правил – уже не игра (современные лингвисты считают этот принцип определения языковой игры важным, так как в настоящее время распространенная трактовка этого понятия предполагает нарушение словоформ и некоторых языковых норм). Характер правила меняется в зависимости от каждого частного случая, а его понимание может иногда различаться у членов речевого акта (“указательное определение может быть истолковано и так, и эдак”) (Витгенштейн 1994:92). Нам близок данный прагматический аспект теории Витгенштейна, подчеркивающий уникальность каждой отдельно взятой языковой игры (герменевтический принцип определения значения слова через контекст).

Мы не будем использовать широкую философскую трактовку Витгенштейна и его последователей в качестве исходной для нашей работы и обратимся к современному пониманию языковой игры как части языковой системы (а не целой системе), подразумевающей игру с формой слова.

Широкое распространение получила трактовка Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и М.В. Розановой – авторов монографии “Русская разговорная речь”, посвятивших вторую главу этого труда функционированию языковой игры в неофициальном общении. Исследователи считают игровой аспект языка одним из частных видов поэтической функции, которая заключается в самоценности сообщения и неординарности форм выражения семантики, а также методом реализации “установки на комический эффект”, передачи отношения к сообщаемому и средством смягчения “серьезности тона” высказывания (Земская, Китайгородская, Розанова 1983:55).

Подобного подхода придерживается и известный филолог В.З. Санников, изложивший свою точку зрения на языковую игру в текстах XX века в своем труде “Русский язык в зеркале языковой игры”. Вслед за Т. А. Гридиной автор размышляет над тем, правильно ли называть языковую игру речевой ввиду ее реализации в речи в зависимости от конкретной ситуации и желания и умения собеседника распознать и поддержать игру. Но он приходит к выводу о предпочтительности традиционного определения, предполагающего необходимость знания участниками коммуникации языковой системы и действующих в ней правил употребления и интерпретации языковых единиц (Санников 2017:15). В отличие от авторов “Русской разговорной речи”, определяющих языковую игру как эксперимент с формой языковых единиц для создания комизма или художественной выразительности, В. З. Санников выводит немного более узкое, лишенное некоторых тавтологических элементов определение: “Языковая игра – это некоторая языковая неправильность..., осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая” (Санников 2002, цит. по Дедушкина 2012:89). Санников обращает особое внимание на невозможность проведения четкой границы между языковой шуткой, своеобразной разновидностью языковой игры, цель которой – произвести комический эффект на адресата, и собственно языковой игрой (Санников 2017:30-32).

Несколько другого определения придерживается профессор В.И. Шаховский в своей монографии “Лингвистическая теория эмоций”, посвященной эмотиологии – науке о вербализации и выражении эмоций. Филолог характеризует языковую игру не как намеренное нарушение языковой или речевой нормы, а лишь как ее “оригинальное, нестандартное варьирование на базе коммуникативной компетенции коммуникантов в определенном эмотивном дискурсе” (Шаховский 2008: 367).

К тенденциям, присущим языковой игре, филолог Н.В. Сабурова относит ненормативность, интертекстуальность (нацеленность на активизацию нескольких фреймов), смысловую и функциональную значимость, зависимость от контекста и жанровой принадлежности текста. Следует отметить, что некоторые ученые сводят функции игры слов к области комического (А.А. Терещенкова, Н.Н. Розанова, А.А. Щербина и др.), что неверно, так как языковая игра затрагивает не только юмористический, но и эстетико-художественный, оценочный, смыслоформирующий и др. аспекты (Сабурова 2007: 7-9).

На запрограммированность, преднамеренность нарушений языковых отношений указывает и Н.В. Данилевская в статье Стилистического энциклопедического словаря “Языковая игра”. Автор четко разграничивает случаи реализации языковой игры и речевые ошибки, несмотря на возможное совпадение их формы выражения. Критерием такого разделения филолог называет “стилистическую компетенцию говорящего”, то есть его знание закономерностей употребления языковых единиц и “жанровой специфики речепроизводства” и умение “творчески нарушить” стандартные языковые модели. В своих трудах Н.В. Данилевская также отмечает особую популярность языковой игры в художественной литературе, а в последние десятилетия и в СМИ в качестве одного из ключевых средств проявления экспрессии (Алексеева, Данилевская и др. 2006:657).

Далее мы остановимся более подробно на лингвокреативном аспекте языковой игры и выведем определение данного термина, которое возьмём за основу в настоящем исследовании.

1.2 Лингвокреативность. Языковая игра как форма лингвокреативного мышления

Механизмы языковой игры помогают говорящему в осуществлении лингвокреативной деятельности, сущности которой и посвящён данный раздел.

Для раскрытия определения понятия “лингвокреативность” и характеристики видов и техник языкового творчества в современной коммуникации (в частности, в художественной литературе, где функциональная направленность языковой игры заключается в выражении индивидуального авторского стиля) обратимся к коллективным монографиям “Лингвистика креатива” под научной редакцией профессора Т.А. Гридиной – основателя нового направления научных исследований, получившего одноимённое название.

Под термином “креатив” в современном мире, как правило, понимается любой вид человеческой деятельности, направленный на реализацию творческих способностей личности и подразумевающий принятие неординарных, отличных от традиционных решений. По Т.А. Гридиной, главными критериями креативности можно считать беглость (“способность порождать большое количество идей применительно к поставленной задаче”), гибкость (“способность порождать разнообразные идеи”) и оригинальность (акцентируется нестандартность идей, их новизна и отсутствие аналогов) (Гридина 2013:7).

Психолог Д. Гилфорд систематически изучал феномен креативности с 1950 г. Он выделил идентичные параметры креативности, разделив, однако, критерий гибкости на три вида: семантическую гибкость (умение выделить ключевое свойство объекта и предложить новую версию его употребления), образную адаптивную гибкость (способность видоизменить мотивировку для выведения новых возможностей использования) и семантическую спонтанную гибкость (умение порождать разнообразные идеи). Гилфорд называет креативность “дивергентным мышлением”, то есть мышлением,

ориентированным на принятие оригинальных решений (Гилфорд 1950, цит. по Торшина 1998:1).

О недостаточной изученности лингвистической креативности пишет филолог-семиотик В. В. Фещенко: “Линии разработки проблемы творчества традиционно принадлежат двум дисциплинам - философии и психологии... в семиотическом ключе данная проблема, насколько мне известно, до сих пор не ставилась. В свою очередь, и семиотику на всем протяжении ее развития практически не интересовала проблема знакотворчества”. Он также отмечает, что близость языка и творчества зародилась в эпоху немецкого романтизма и получила развитие в трудах В. Фон Гумбольдта, утверждавшего, “...что язык самодеятельно возникает только из самого себя”, то есть сам себя воспроизводит (Фещенко 2008:114).

В статье “Феномен “лингвистическая креативность” в современной психолого-педагогической науке” Е.Е. Щербакова и Е.К. Левичева акцентируют наше внимание на том, как лингвокреативность проявляется на разных языковых уровнях с помощью “определенных коммуникативных стратегий” (Щербакова, Левичева 2012:100). На вербально-семантическом уровне феномен предполагает “готовность использовать языковые средства для общения”, на лексическом – “выбирать стилистические приемы, дефиниции, афоризмы, пословицы” согласно языковой картине личности. На последнем, мотивационном, уровне реализуется функциональный аспект лингвокреативности: автор высказывания свободно трансформирует его в соответствии с поставленной целью (Щербакова, Левичева 2012).

По Т.А. Гридиной, языковая игра выступает основной формой проявления вербальной лингвокреативности. Последняя, в свою очередь, является коммуникативным стимулом к использованию в речи кода языковой игры, апеллирующего к определенным знаниям реципиента. Т.А. Гридина выводит основные причины, побуждающие адресанта к языковой игре: стремление к остроумной шутке, желание провести языковой эксперимент по эксплуатации языковых нарушений, или, по Н.Д. Арутюновой, “аномалий”, на фоне знания нормы, усиление речевой экспрессии, смягчение речевого

конфликта (эвфемизмы, парафразы), применение языковой игры как средства неофициального общения и формы лингвокреативного мышления и выражения своей индивидуальности. Единице языковой игры, её результату Гридина дает название “игрема”. Игрема проявляется и интерпретируется адресатом только на фоне прототипа “по принципу отождествления и контраста” (Гридина 2015:149).

Т.А. Гридина использует термин нидерландского культуролога Йохана Хёйзинга *homo ludens* для обозначения “человека играющего”. К основным чертам такого типа личности автор относит “рефлексивную составляющую языковой способности” (прослеживание связи между формой и семантикой знака), “ассоциативную лабильность” (способность устанавливать ассоциации), “речевую раскованность” (нестандартное комбинирование языковых единиц) и “операциональный компонент языковой способности” (инструментальная функция языка, проявляющейся в конструировании новых слов, формо- и смыслообразовании) (Гридина 2013:15). Ассоциативную лабильность Т.А. Гридина характеризует как ключевую составляющую лингвокреативного мышления: именно совокупность ассоциативных реакций, вызванных процессом употребления и создания языковых знаков, выявляет ассоциативный потенциал вербальных единиц и новые возможности для их декодирования (там же).

В контексте рассуждений о языковой игре нельзя не обратиться и к монографии этого же автора “Языковая игра в художественном тексте”. Работа включает в себя четыре объемных главы о языковой игре и её принципах и предназначена для всех интересующихся вопросами словотворчества, в частности, в дискурсе художественной литературы. В монографии Т.А. Гридина так определяет “языковую игру”: “Языковая игра ... — это одновременно и когнитивный, и психологический, и лингвокультурный, и эстетический феномен, функциональная сущность которого не исчерпывается традиционно выделяемой сферой комического воздействия” (Гридина 2008:4). Как уже было отмечено выше, автор связывает языковую игру с творческой речевой деятельностью языковой

личности, проявлением ее лингвистической активности и креативности путем намеренного употребления неканонического языкового кода в целях самореализации. Осуществляемые речевые ходы условны, но тем не менее рассчитаны на “считывание” адресатом языкового кода общения “при осознании ... возможности многомерной интерпретации ассоциативного потенциала разных видов вербальных знаков” (Гридина 2008:4). Говорящий использует лингвистические приемы, которые подчеркивают разрыв между канонической формой языковой единицы, правилами ее образования и применения и ее переработкой с помощью “ломки ассоциативных стереотипов” (Гридина 2008:8).

Вслед за всеми авторами, перечисленными в первых разделах работы, мы выводим следующее определение исследуемого термина: языковая игра — это тип речевого поведения коммуникантов, предполагающий любую игру с формой слова, чаще всего нарушающую языковые нормы, с целью создания определенного стилистического эффекта.

Исследуемый феномен, который, как мы неоднократно отмечали выше, выступает одной из основных форм лингвокреативного мышления, проникает в различные области человеческой деятельности. Традиционно использование приемов языковой игры присуще рекламному и политическому дискурсам, публицистике, медиа дискурсу, в некоторых случаях научным текстам и разговорной речи. Каждой сфере присуща специфическая прагматика игрового дискурса.

Например, в газетах и журналах игра слов передает авторские коннотации и привлекает внимание читателя к актуальным новостям, выражая злободневность обсуждаемых тем. Функция игры в рекламном дискурсе заключается в побуждении потенциального покупателя приобрести определенные товар или услугу.

Язык теле- и Интернет коммуникации также содержит массу примеров языковой игры самого разного качества: от примитивных шуток до интеллектуальных острот. Целью применения игры в медиа дискурсе всегда

является информационное воздействие на широкие массы, формирующее общественное мнение.

В разговорной речи прагматическая направленность игры определяется, в частности, желанием поддержать коммуникацию, проявить остроумие и способности к языковому творчеству и развлечь реципиента.

Даже научная сфера обращается к языковой игре, стремясь к максимальной экономии речевых средств вместо использования развернутых, чётко регламентированных дефиниций.

Функциональная специфика игры в художественной литературе заключается в создании индивидуального авторского стиля и эстетической стороне произведения. На это указывают и Н.В. Денисова и Е.А. Кованова – авторы статьи “Феномен языковой игры в творчестве Роальда Даля”: “... характер языковой игры во многом зависит от жанра произведения, идиостиля автора и целевой аудитории” (Денисова, Кованова 2019:35). Все эти факторы необходимо учитывать при анализе игры слов в художественной литературе.

Детская литература – лишь один из возможных типов текста, представляющих пространство для лингвокреативной деятельности писателей. Широкое применение языковой игры в детском дискурсе обусловлено особенностями детского восприятия и речевой деятельности.

1.3 Детская литература и детская речь

В данном разделе мы попробуем проследить, как проявляется взаимосвязь мышления ребёнка, языковых инноваций в его речи и игры слов в литературе для детей. Именно в художественных произведениях, адресованных детям, принципы языковой игры применяются для намеренного имитирования детского словотворчества как результата лингвокреативной деятельности ребёнка, позволяя автору в полной мере раскрыть функциональный потенциал игры в тексте.

1.3.1 Языковые инновации в детской речи

Детская речь – поле для языковых инноваций, спонтанного словотворчества и отступлений от норм языка, неизвестных ребенку в силу отсутствия речевого и ментального опыта. Многие литераторы обращались к анализу детской речи (в частности, К.И. Чуковский, автор книги “От двух до пяти”, которую мы рассмотрим в данном разделе), так как считали ее важнейшим проявлением творческого потенциала личности и прообразом будущего языка, необходимым для более полного понимания речевых процессов и тенденций в изменении системы языка.

Форме детской литературы и особенностям словотворчества ребенка посвящена вышеупомянутая работа К.И. Чуковского “От двух до пяти”. Автор показывает, что детская речь – результат не простого копирования речи взрослых, а “плоды самостоятельного творчества” (Чуковский 1962:15). По К.И. Чуковскому, дети обладают языковым чутьем, поэтому изобретают “изящные” языковые единицы, а не речевые “калеки” (“сердитки”, “духляя”, “обутки”, “одежки”, “обувало”, “сольница”, “притонуть”, “ползук”) (Чуковский 1962:15,16, 272). Автор приходит к выводу, что главный феномен детской речи – неосознанное словотворчество: дети часто не замечают своих речевых ошибок, думая, что точно повторяют услышанные от взрослых слова, и слишком прямолинейно применяя языковые нормы (Чуковский 1962:18). На примере слов “тормозило” и “почтаник”, образованных ребенком от существительных “тормоз” и “почтальон”, К. Чуковский доказывает наличие в детском уме четкой классификации суффиксов, приставок и окончаний по разрядам (в данном случае суффикс “л” свидетельствует об инструментальности предмета, а старорусский суффикс “ник” – о профессиональной принадлежности человека) (Чуковский 1962:13-14). Ребенок свободно отделяет приставки от корня, нестандартно использует суффиксы и окончания, меняет буквы в словах как для создания неологизмов (этимологических – “пальчатки”, “рогает”, “паукина”, “цепля”, “тепметр”, “больмашина”, аналогических – “стрекозел”, “окошный”, морфологических

(гиперкоррективизмы) – *doed, thinked*, “плохее”), так и для воссоздания уже существующих слов (“никчемный”, “пулять”) (Чуковский 1962:58-272). К.И. Чуковский называет эти слова “словами-экспромтами”, не претендующими на то, чтобы войти в широкий речевой обиход. При словотворчестве ребенок часто пользуется механизмами “народной этимологии” (ложной этимологии, вызванной созвучием). Такое название обусловлено сходством словесного творчества детей с речью народа.

Осмысливая взрослую речь, ребенок нередко изобретает такие неологизмы, как “мазелин”, “губная помаза”, “мокресс”, “пузов”, “колоток”, оживляя незнакомое слово и делая его более выразительным, придавая ему желаемые образ и смысл. Сходство подобных новообразований с речью народа можно обнаружить, сравнив первые с народными наименованиями пластыря (кластырь), бульвара (гульвар), поликлиники (полуклиника) (Чуковский 1962:20-21, 25). Важную роль в детском словотворчестве играет динамика, выражение действенной функции предмета (существительные содержат внутреннюю энергию глагола – “лизык” (то, что лижет), “кусарик” (то, что кусают), “вертутия” (то, что вертится) (Чуковский 1962:20-21, 28). Детям недостаточно существующих глаголов, хотя русский язык богат отыменными глаголами (“остолбенеть”, “обезьянничать”, “прилуниться”, “выцыганить”), многие из которых являются авторскими неологизмами (например, Державину принадлежит глагол “ручьиться”, Жуковскому – “обезмышить”, Гоголю – “обыностраниваться, многолюдеть” и т.д.). Эти новые глаголы, за исключением “джентльменничать”, “стушеваться”, введенных Достоевским, и др., однако, в основном не вошли в узус русского языка (Чуковский 1962:31). Стоит обратить внимание и на чуткость детей к родовым окончаниям, о чём свидетельствуют речевые образования “пап”, “черепак”, “царап”, “русал”, любовь к скрещиванию слов (“поломыть”, “блистенский”, “безумительно”, “жукашечка”, “мапин сын”) и неприязнь к “взрослым” идиомам и метафорам (детям до пяти лет выражения “окна выходят на двор”, “голову повесить”, “любить до смерти” кажутся

непозволительными словесными вольностями, нарушающими чистоту русского языка) (Чуковский 1962:38-43).

Рассуждая о вербальной креативности, Т.А. Гридина указывает на необходимость разграничивать понятия “наивной креативности” ребенка и “культурной креативности” взрослого (Гридина 2013:7). Детская креативность есть креативность компенсаторного типа, вызванная “несформированностью базисных свойств продуктивного мышления”, в то время как культурная креативность – лишь сознательное средство реализации творческих способностей личности. “Наивная креативность” является доказательством “востребованности” в речи ребенка нераскрытых языковых возможностей, позволяющих придумывать не существующие ранее номинации с помощью интуиции, что подчеркивает не только познавательную функцию такого вида креативности, но и функцию эксперимента по испытанию ребенком языкового потенциала.

Т.А. Гридина отмечает неоднозначную природу детской креативности: с одной стороны, она вызвана дефицитом когнитивного и языкового опыта, эвристической функцией лингвистического кода, а с другой – умением осознанно порождать девиации. Дети применяют нетрадиционные языковые ходы для манипулирования с правилами, что позволяет им самовыражаться (Гридина 2013:7-8). Для детей это лишь вид игровой деятельности, приносящей удовольствие самой возможностью оперирования языковой формой, причем мотивов игры в раннем возрасте они еще в полной мере не осознают.

Логику языкового парадокса Т.А. Гридина объясняет двумя тенденциями словотворчества: “словотворчество, направленное на реальный мир”, компенсирующее ограниченность словарного запаса ребенка и иное видение объектов мира, и “словотворчество, направленное на сам язык”, с помощью которого ребенок сам создает систему условных номинаций на основе существующей языковой модели мира (Гридина 2012:7-8). Ф. де Соссюр связывал распространенность нестандартных словоформ в детской речи с тем, что “дети еще недостаточно освоились с обычаем и не

порабощены им окончательно” (Соссюр 1977: 203). Младограмматик Г. Пауль, размышляя о роли ассоциаций, также приходит к выводу о том, что “самые резкие отклонения от узуса” базируются на уже существующих словообразовательных моделях и являются результатом дефицита языкового опыта ребенка, “незакрепленностью в памяти” нерегулярных типов формо- и словообразования (Пауль 1960:13).

В монографии “Лингвистика креатива-2” Т. А. Гридина выделяет ряд процессов, в которых проявляется “игра языковых потенций”. Во-первых, речь идет об омонимическом словообразовании: дети склонны создавать слова, совпадающие с уже существующими по форме, но несущие новое, окказиональное значение. При этом новообразование потенциально способно обладать семантикой, присуждаемой ему ребенком (например, “пончик” – “детеныш пони” по аналогии с “голубчик”). Во-вторых, языковой потенциал проявляется в образовании слов, отличных по форме от нормативных, для заполнения номинативных лакун в языке (окказиональная оппозиция слов “старуха” и “старух”, образованная по законам симметрии языка). Словотворчество также проявляется в образовании мотивированных слов и выражений, основанных на соединении когнитивного и языкового опыта ребенка (использование слов “печаталка” для обозначения “принтера”, “scaredy-cat” – “труса”). В данном случае ребенок применяет механизмы мотивации для объяснения семантики слова и компрессии языковых средств (“бухарь” - однословная номинация для “вечно падающего человека”).

Осознанная, непрагматическая языковая игра, основанная на ассоциативных связях и отдалении от нормативного значения слова и его фонетической формы, также часто прослеживается в детской речи. Ребенок пытается по-новому интерпретировать знакомое ему слово и реализовать его “игровой” смысл для создания эмоционально-экспрессивного эффекта. Трансформируя узуальную лексему “яблоко”, например, ребенок может создать ее квазиантоним - “тыблоко”. Создание преднамеренных речевых ходов проявляется в “игре с уменьшительно-ласкательными формами слов” (‘meanie’ – “злой”, ‘roly poly’ – “кувырок”, ‘nanny’ – “бабушка”, “ягуся” –

уменьшительно-ласкательная форма имени собственного “Баба-Яга” для смягчения негативной коннотации языкового прототипа), обыгрывании внутренней формы фразеологизмов (“спать валетом” в результате игры, вызванной ассоциативной близостью существительных “дама” и “валет”, превращается в речи ребенка в “спать дамой”; “шальная” - о погоде, когда “тети шали надевают”; здесь проявляется эвристическая функция языковой игры, так как ребенок пытается установить соответствие между формой и содержанием языковой единицы) и в образовании “метафорических номинаций”, возможных благодаря умению ребенка мыслить образами и отличать буквальное значение слова от переносного (поэтому возможны такие словосочетания, как “юбочка елки”, “мыльный шрам” и т.д.).

Интенция детей к преднамеренной языковой игре проявляется и в явлениях мотивационной рефлексии с сопутствующим установлением структурных аналогий (Василек – цветок, посаженный Васей, а ромашка - Ромой). При этом, по мнению Т.А. Гридиной, даже маленький ребенок вполне осознает условность подобных ассоциаций. Автор выделяет в отдельную группу новообразования, созданные с установкой на шутливую экспрессию (“шерстопад” (по аналогии с “листопад”) - о выпадении шерсти у кошки, “энциклопад” - о падении энциклопедии с полки). Такие детские инновации часто включают в себя антонимические номинации – распространенное явление в детской речи, так как дети постоянно изучают признаки предметов (“Я *механически* это сказала. – А теперь *электрически* скажи!”; “холодильник – горячедильник”). Еще один метод словообразования – осознанная семантическая игра, основанная на парадоксальной трактовке конкретного слова и фразы. Например, ребенок ситуативно интерпретирует наименования “брутто-нетто”, создавая остроумный каламбур: “Масса книги без цитат – нетто, а с цитатами – брутто” (Гридина 2012:13-17).

Рассуждая о спонтанности детских языковых интенций, Т.А. Гридина особое внимание уделяет усвоению детьми фразеологических единиц и созданию ими “собственных фразеологизмов”. Ребенок дошкольного возраста специфическим образом воспринимает и классифицирует предметы

окружающего мира; для его сознания характерен номинативный буквализм, неумение распознавать скрытые смыслы. Именно поэтому каламбуры, основанные на актуализации прямого значения фраземы, не носят в детской речи преднамеренного характера. К основным способам толкования фразеологизмов детьми относятся собственная трактовка фраземы без изменения ее формы, видоизменение идиомы в зависимости от коммуникативной ситуации и образование собственных устойчивых сочетаний (Гридина 2012:19-22). Трансформация фразеологического оборота может быть основана на *парафразии* - подмене лексемы оборота синонимом или словом того же тематического ряда (“зубы хитрости” по аналогии с эвфемизмом “зубы мудрости”, “кошку съесть” вместо “собаку съесть”). Игровое словоизменение фраземы часто происходит и из-за омофонического переразложения лексемы (“драть как всю дорогу козу” - результат ослышки, так как оригинальная фраза – “драть как сидорову козу”; “Северный Ядовитый океан”, “русские волосы”, “эффект речи”). Иногда ребенок на основе фразеологической омонимии не распознает номинацию с образным смыслом и создает единицу с буквальным значением (“считать елки-палки”, “сладкая жизнь” (о жизни “с конфетами и пирожными”) или трансформирует фразеологизм с целью ситуативного уточнения (“снежинка в рот попала” (“смешинка в рот попала” - под влиянием ситуации ребенок замечает сходство данных выражений), “квартирная работа” (вместо “домашней” - это слово-гипероним, так как оно содержит сему “жилье человека”, а не “тип постройки”). При создании детских фразеологизмов нередко происходит изменение стилистического регистра (разговорное выражение “родить стих”, использованное в значении “сочинить стихотворение”), синонимическая подмена одного из компонентов выражения (“выписаться из отпуска”, “кричать во всю оралку”) или спонтанное создание идиоматического выражения путем актуализации фоновых знаний (“делать хороводом” (вместе со всеми), “распробовать наизусть” (запомнить вкус чего-либо) (Гридина 2012:23-30).

Итак, перечисленные механизмы детского словообразования подтверждают, что основаниями мотивационной игры являются как внеязыковые знания, картина мира и когнитивный компонент опыта, так и звуковые, структурные и иные языковые сходства между мотивирующим и мотивированным словом.

Отметим особую значимость фонетического аспекта детской речи, взаимосвязь звуковой и ритмической стороны исходного слова или выражения и мотивированных языковых единиц, образованных в результате языковой игры. Известный психолог Н.Х. Швачкин выделяет в онтогенезе ребенка два периода – дофонемный (до 1,5 лет) и фонемный, разделение на которые определяется способностью ребенка различать гласные и согласные звуки в речи окружающих и сопоставлять языковые единицы и их звучание. В начальный период развития речи ребенок поочередно осваивает сначала “интонацию, ритм, а затем и общий звуковой рисунок слов”. Ребенок постепенно овладевает фонематическим строем языка, что приводит к постоянным экспериментам со звуками, порождению преимущественно произвольных языковых инноваций и реагированию на звуковые искажения своей и чужой речи (Швачкин 1948, цит. по Амзаракова 2011:146-147).

Канадский ученый Марта Бреннан абсолютно уверена в том, что язык становится понятен маленьким детям задолго до появления у них способности имитировать звуки речи окружающих их взрослых. Исследования, посвященные феномену “лыба” (англ. - fis phenomenon), показали, что существует большая разница между тем, что дети слышат, и тем, что они могут воспроизвести в речи: ребенок обращался к своей аквариумной рыбке “лыба” (“fis”) и замечал, когда взрослый человек, имитируя детскую речь, ошибочно называл животное “лыба” (“fis”), а не “рыба” (“fish”). Наличие знаний об усвоении языка позволяет сделать следующий вывод: если дети понимают больше, чем способны сказать, то они также подразумевают больше, чем могут выразить вербально. Однако без

грамматических и фонологических возможностей речи взрослых они не могут четко и полно передавать свои мысли (Brennan 2018:25).

За качество и высоту звука, по исследованиям ученых, отвечает правое полушарие мозга человека, причем способность воспринимать мелодику и реагировать на музыкальный код с рождения присуща каждому из нас. Дети хорошо воспринимают информацию на слух, уделяют особое внимание интонации, ритму, тембру голоса. По наблюдениям Н.П. Красногорского, при образовании новых слов большую роль играет звуковая сила раздражителя – сильной фонемы и слога в слове: ребенок в первую очередь запоминает первый, последний или наиболее ударный слог, а затем присоединяет к нему более слабые слоги (мо – моко/маяко – моколо/молоко) (Красногорский 1952 цит. по Чуковский 1962:79). Поскольку дети с рождения - аудиалы, они остро воспринимают строй поэтической речи, в которой используется звукопись и определенный интонационный рисунок. Эмотивное восприятие фонетической стороны речи, звукосимволическая интерпретация слов и употребление большого числа звукоподражаний и редупликаций в особенности характеризуют детей школьного и дошкольного возраста.

Об этом пишет и английский филолог Гай Кук в своей работе “Language play, language learning”. Автор отмечает, что взрослые, например, используют рифмы как прием языковой игры на уровнях формы, семантики и прагматики. Нельзя утверждать, однако, что рифмовка осознанно воспринимается ребенком и функционирует на каком-либо из этих уровней, поскольку реципиент (несмотря на унаследованные принципы универсальной грамматики) еще не усвоил фонологию и грамматику того языка, на котором написаны стихи. По той же причине, ребенок, еще не овладевший языком, не воспринимает стихи как рассказы о вымышленных персонажах и событиях. Тем не менее, даже маленький ребенок способен воспринимать два аспекта, тесно связанных с языком и являющихся примерами параязыка: ритм и интонацию, с одной стороны, и межличностное взаимодействие, выраженное зрительным контактом, мимикой и жестами, с другой (Cook 2000:14).

Стоит обратить внимание на то, что некоторые авторы выделяют, помимо понятия “детская речь”, еще и понятие “детский дискурс”. Детский дискурс – феномен языковой личности ребенка в процессе ее становления. Л.А. Моргунова в своей работе “Детский дискурс: репрезентация специфики детского мышления” пишет о несогласии с лингвистами, расценивающими термины “детский дискурс” и “детская речь” как тождественные. С точки зрения автора статьи, понятие “детского дискурса” включает в себя и ментальную составляющую (мозговую организацию, эмоции). В начале онтогенеза ребенок мыслит образными речевыми стратегиями правого полушария (иконами – звуки и изображения, жесты и интонации), а в 3-4 года – уже применяет и абстрактно-логический анализ левого (параллельно протекающая с процессами в правом полушарии грамматическая обработка информации), чем автор объясняет процессы изобретения новых слов. В 6-7 лет речь становится контекстной, ребенок усваивает большинство грамматических форм языка и постепенно преодолевает словотворчество и неузуальное толкование языковых единиц. Именно поэтому периодизация детского дискурса Л.А. Моргуновой – возраст от 1,5-2,0 до 6-7 лет. (Моргунова 2013:87-91).

Таким образом, языковые инновации в речи ребенка объясняются развитием его лингвокреативных и метаязыковых способностей. Для детской речи характерны неосознанное словотворчество, схожее с “народной этимологией”, выражение действенной стороны объекта, особое внимание к родовым окончаниям, словослиянию, омонимическому словообразованию и чуткость к звуковому строю речи, создание собственных идиом и неприязнь к существующим фразеологизмам, “нарушающим”, по мнению ребёнка, правила русского языка. Иногда дети прибегают к осознанной игре с языковой формой в гедонистических целях, опираясь на известные им ассоциации и изменяя семантику и звуковую форму слова.

1.3.2 Язык детской литературы

Язык писателя для детей и язык ребенка, безусловно, предельно близки по свободе аналогий, схемам слово- и формообразования, смысловой нагрузке.

Особое сходство с детской речью имеет язык поэтического творчества (а не прозы) – рифмованный и организованный по определенной ритмической схеме, подразумевающий многообразие интерпретаций, способный развить мнемонические способности ребенка. Этим объясняется популярность детских скороговорок, шутливых миниатюр, дразнилок, считалок и других рифмовок, в основе которых лежит звукопись.

Большую экспрессивную и смысловую нагрузку несет консонантизм, поэтому маленькие дети на начальном этапе обучения письму пропускают гласные буквы. Писатели охотно используют аллитерацию, подражание артикуляционным неточностям ребенка, омонимические сближения слов, палиндром, а также лексический прием каламбура для облегчения восприятия детьми текста путем разгадывания языковой загадки, предложенной автором. Часто фонетические и лексические “ошибки” применяются автором для создания словесного портрета персонажа и увеличения сходства его речи с креативной речью ребенка (Амзаракова 2011:148-150). В детском дискурсе нередко употребляются “говорящие”, стилистически маркированные имена, которые организуют композицию текста и “выполняют характерологическую функцию в предельно концентрированной форме”, раскрывая качества, социальную роль и род деятельности героев (Долженко 2001:122–127). Многие из ономастических слов строятся на звуковых аналогиях, что облегчает ребенку мотивировку семантики имен собственных.

К.И. Чуковский в книге “От двух до пяти”, которую мы рассматривали выше в разделе об инновациях в детской речи, отдельную главу посвящает десяти заповедям для детских поэтов, среди которых – опора на народную традицию (это доказывает судьба “Конька-Горбунка” П.П. Ершова, басен И.А. Крылова и сказок А.С. Пушкина, написанных для взрослой аудитории, которая отнеслась к ним брезгливо, в отличие от детей, восторженно воспринявших народную литературу и преобразивших ее в лучшие

произведения для детей), образность (графичность детской литературы – в силу образности мышления младших детей каждая строфа должна содержать материал для иллюстратора), действенность (подвижность ритма, разнообразие фактуры произведения – чередование стихотворных размеров), повышенная музыкальность (“текучесть звуков”, преобладание гласных, отсутствие “шершавых звуко сочетаний”, лиричность, присущая песенно-плясовым стихам, составляющим большую часть детского фольклора разных стран), “соседство рифм”, “возложение” тяжести смысловой нагрузки на рифмованные слова, синтаксическая цельность и законченность каждого стиха (именно поэтому многие детские стихи написаны двустихиями), практически полный отказ от эпитетов (ребенку интересна быстрая смена событий, выражаемая с помощью глаголов, а эпитеты – результат получения опыта, исследования, недоступного детскому разуму, - автор приводит в пример “Сказку о царе Салтане” А.С. Пушкина, в которой на 740 глаголов приходится только 235 прилагательных), преобладание хорея, игровой характер стихов (перевертыши, загадки, потешки) и т.д. (Чуковский 1962:333-360).

Т. Танто в своей работе “Roald Dahl’s Use of Language Play in “Charlie and the Great Glass Elevator” считает игру слов в детской литературе одним из способов привлечения внимания ребенка к повествованию, придания истории оригинальности и образности и, как следствие, развития воображения юного читателя. Если обучение чтению и сам процесс чтения могут вызвать у детей скуку и стресс, игра, наоборот, является техникой восстановления когнитивной гибкости (умения переключаться с одной мысли на другую), а также формирования положительного отношения к книгам (Tanto 2008:73-74).

Итак, именно ментальными особенностями ребенка, дефицитом языкового опыта и постепенным освоением разных уровней языка в процессе онтогенеза (первый из которых – фонетический) объясняется повышенный интерес детской литературы к техникам языковой игры.

1.3.3 Игровые приемы в произведениях для детей

При создании произведений для детей часто используются различные графические средства, например нарушение орфографических правил написания слова, использование символов или шрифтового выделения. Британский филолог Дэвид Кристал в своей работе “Language Play” приводит примеры орфографической игры, выполняющей информативную и экспрессивную функции. “Аура детства”, пронизывающая стихи и повести о Винни-Пухе, частично передается такими написаниями, как *picknicks*, *piglit*, *missige*, *frends* и *100 acer wood*. Нестандартное написание антропонимов сообщает читателю об особенностях характера персонажа (говорящими именами обладают, например, граф Смортлорк в “Посмертных записках Пиквикского клуба” и учитель Тваком в “Истории Тома Джонса, найдёныша”). Однако любая орфографическая шутка “работает” только при условии, что реципиент знаком со стандартным вариантом написания: прежде, чем нарушать правила грамматики с целью оказать определенное воздействие на читателя, необходимо овладеть этими правилами (Crystal 2001:10-12).

В одной из статей А.О. Тананыхина рассматривает феномен языковой игры в текстах современных литературных сказок. Автор отмечает, что данный эффект возникает в результате применения различных художественных приемов, один из которых - создание окказионализмов, безэквивалентной лексики, отражающей культурную и фантастическую специфику британских сказок. Например, название школы волшебства “Hogwarts” из серии романов о Гарри Поттере - это существительное “warthog” (бородавочник), в котором две морфемы переставлены местами. Кроме того, языковая игра содержится и в названии факультетов, например, “Slytherin” не только отсылает нас к имени его основателя Салазара Слизерина, но и содержит в основе глагол “slither” (to move along the ground like a snake), чем и объясняется наличие серебряной змеи на гербе факультета (Тананыхина 2014:114). С помощью аффиксации (добавления

отрицательного префикса “de”) образован новый глагол “de-gnome”, который происходит от существительного “gnome” (Тананыхина 2014:116). Стоит обратить внимание и на безэквивалентную лексическую единицу “dæmon” (новый концепт фантастического мира) из сказки-трилогии Ф. Пулмана “His Dark Materials”. Для создания данного окказионального слова используются не только существующие в английском алфавите буквы, но и лигатуры, что заметно меняет его графический облик. А. О. Тананыхина считает словосложение основным способом создания новых слов для Роальда Даля. Например, в сказке “The BFG” речь главного героя практически полностью состоит из авторских неологизмов: в частности, великан использует в речи слово “cannybull”, образованное путем сложения слов “canny” (хитрый) и “bull” (бык), в значении “cannibal” (пример “народной этимологии” великанов) (Тананыхина 2014:115).

Предметом интереса С.А. Никанорова стали приемы языковой игры в произведениях отечественных и зарубежных писателей и поэтов XX в., адресованных детям. Под “игремой” автор, вслед за Т.А. Гридиной, понимает слово или сочетание слов, образующих окказионализм (новообразование), в большинстве случаев ориентированный на комический эффект при восприятии ребенком. Особое внимание уделяется специфике игры слов в художественном тексте, в котором выделяется имитативный признак языковой игры (в коде общения читателю легко опознать прототипные черты) и значимость социально-культурного контекста (Гридина 1996 цит. по Никаноров 2020: 121). С.А. Никаноров предлагает свою классификацию игр, включающую новообразования, ориентированные на семантические, фонетические и словообразовательные механизмы языковой игры соответственно (Никаноров 2020:122). Семантические механизмы языковой игры автор называет самыми “востребованными”. Прежде всего, он обращает внимание на игры, образованные в результате ложноэтимологической реноминации, связанной с выражением значимого признака, обозначаемого во внутренней форме лексемы (напр., “гладиолух”, “свинютины глазки”), направленной на создание эффекта узнавания ребенком образного прототипа.

Более того, существуют ситуативно восполняющие игры (напр., “ножные лапы” - “ручные лапы”), также имитирующие новообразования в детской речи и использующие языковые единицы в буквализирующем контексте (Никаноров 2020:123). По мнению ученого, “классическим” приемом языковой игры можно считать каламбур – намеренное неразличение разных значений полисемичных слов, омофонов, омонимов и омоформ (напр., “голубей” – сравнительная форма прилагательного и форма родительного падежа множественного числа существительного “голубь”), омофоническое переразложение (Никаноров 2020:124).

Среди приемов, направленных на фонетические механизмы языковой игры, большую роль играет рифмовка, которая заимствуется писателями непосредственно из речи детей. При этом мотивация для создания подобных рифмовок-отзвучий может быть как звукоподражательной (напр., ряд рифмованных лексем – “пакля, макля, бакля, вакля”), так и звукосимволической (“фигура, кура, багура, вагура” (о неудачном рисунке) – данный ряд игровых номинаций содержит фоносемантику оценки (отрицательной) (Никаноров 2020:125).

Словообразовательные приемы игры включают образные наречные сравнения (“по-совински”, “по-гусятски”), игры, образованные от основ с эмоциональной семантикой (“беда-огорчение, вода-обмочение” – опредмечивание действия; “удодина” – оценочный суффикс увеличения “ин” наделен отрицательной коннотацией (в данном случае речь идет о прозвище; “мартышонок” – имитация выстраивания оппозиции “детеныш – родитель” в словообразовании, характерных для ребенка; “Торопыжка”, “Пончик”, “Авоська” – ономастическая игра, номинация героев по характерному признаку; “Весна Мартовна Подснежникова” – играма-антропоним, содержащая антропоморфную характеристику наименования времени года), приемы игровой контаминации слов (“огурбузы”, “помидыни”, “редисвекла” – скрещивание лексем одного тематического ряда) и словосложения (“Посудовытиратель”, “Настолонакрыватель” – сложные существительные, образованные с помощью соединения двух основ и узуального суффикса)

(Никаноров 2020:126-129).

Механизмам словообразования в детской литературе, а именно в сказке *The BFG* Р. Даля, посвящена и статья филологов Н.В. Денисовой и Е.А. Ковановой “Мир окказионализмов Роальда Даля”. Многие писатели используют различные стилистические средства для создания особого мира литературного произведения, одним из которых является словотворчество. При этом обилие новообразований можно наблюдать в произведениях разных жанров – от утопии до сказки (Денисова, Кованова 2020: 12-13). В статье термин “окказионализм” трактуется как “индивидуально-авторский неологизм, созданный по существующим ... словообразовательным моделям и использующийся только в условиях данного контекста, как лексическое средство художественной выразительности или языковой игры” (Розенталь, Теленкова 1976, цит. по Денисова, Кованова 2020). Важно отметить, что при частой воспроизводимости окказионализмы могут переходить в узус и фиксироваться в словарях. В сказке “*The BFG*” подобные новообразования участвуют в процессе номинации, а также способствуют формированию идиолекта главного героя. Однако многие из окказионализмов все же зафиксированы в некоторых онлайн словарях как реально существующие, но малоупотребительные, архаичные или диалектные лексические единицы. (Денисова, Кованова 2020:16). Окказионализмы в рассматриваемой сказке принадлежат к различным частям речи: они включают как существительные, наречия, прилагательные и глаголы, так и целые фразеологические образования (напр., “fast as a fizzlecrap”, “happy as a whiffsquiddler”). Авторы статьи предлагают свою классификацию окказионализмов, основанную на типе мотивировки: фонетически, семантически (окказиональные антропонимы) и морфологически (образованные с помощью приемов аффиксации, словосложения и словослияния) мотивированные единицы. Основанием для еще одной классификации авторских неологизмов выступает тип словообразовательной модели: в сказке “*The BFG*” широко представлены суффиксация, конверсия, словослияние и словосложение, а также контаминация, междусловное наложение, чресступенчатые образования,

редупликация, рифмованный повтор и т.д. В лексемах, образованных путем словосложения, Р. Даль нередко подменяет некоторые элементы, сохраняя узнаваемость мотивирующего слова (“bellypopper” от “helicopter”) (Денисова, Кованова 2020:17). Таким образом, автор сказки проявляет высокую степень лингвокреативности, используя множество окказионализмов, имеющих неоднозначную мотивировку или созданных по смешанным словообразовательным моделям.

В другой статье Е. А. Ковановой и Н. В. Денисовой исследуется не менее интересный феномен - ономастическая игра в сказках Роальда Даля с точки зрения ее прагматистического и функционального потенциала. Под значимыми антропонимами (charactonyms, label names, semantically loaded names) понимаются имена вымышленных героев, которые не только номинируют объект, но и придают ему определенное значение, указывая на характерный признак предмета (например, его внешние качества, черты характера). В литературе имя собственное сближается с нарицательным, а также обладает мотиватором (лексема, схожая со значениями отдельных морфем онима) в тексте произведения, что и присваивает антропонуиму значимость“ (Денисова, Кованова 2019:164). Ономастическая игра - это “важный элемент сюжетно-композиционного и идиостилистического уровней художественного произведения” (Денисова, Кованова 2019:165). Значимые антропонимы отражают авторскую модальность, отношение писателя к герою. Что касается функционального потенциала ономастической игры, помимо своей основной – характерологической, или информационно-стилистической, – функции, указывающей на черты внешности и характера героев (“Sponge” – полная женщина, “Spiker” – высокая и худая, как спица, “Trunky” – у героя есть хобот, “the Childchewer” – герой “жуёт” детей), она выполняет эмотивную, экспрессивную и оценочную функции, выраженные с помощью аллитерации (“Willy Wonka”, “the Maidmasher”), рифмованного повтора, фонетического искажения, антономазии, метонимии (Денисова, Кованова 2019:165, 167). Например, главная героиня сказки Matilda является носителем говорящего имени Matilda (mighty in battle), что выражается в

волевом характере девочки и ее протесте родителям и директрисе. Для создания значимых антропонимов Р. Даль использует приемы словосложения (“Prodnose”, “Gilligrass”, “Birdseye”), композиционного сложения (“the Enormous Crocodile”), аббревиации (“the BFG”), употребления имени нарицательного в качестве собственного (“Sponge”, “Spiker”, “Miss Honey”), сращения словосочетания с орфографическими и фонетическими изменениями (“Samways”, “Chu-On-Dat”), аллюзии (имена мышей из сказки “The Witches” отсылают к названию другого рассказа писателя) и антономазии (“Lancelot” вместо имени президента) (Денисова, Кованова 2019:166).

Так, с целью отразить в произведении особенности детского мышления и восприятия и сформировать особый стиль повествования автор применяет различные приемы игры слов. На фонетическом уровне часто используются рифма, аллитерация, звукоподражание и редупликация, в то время как на уровне лексики образование окказионализмов происходит преимущественно путем словосложения, словослияния, аффиксации и конверсии. Явления ономастической игры и игры с полисемией или омонимией лексемы играют не менее важную роль в создании идиостиля автора, развитии сюжета, а главное – установлении контакта с читателем-ребёнком.

1.3.4 Особенности перевода языковой игры в детской литературе

Успешность межкультурной коммуникации, без сомнения, зависит от полноты и точности передачи оригинала. Перевод детской литературы, с одной стороны, не представляет особой сложности для переводчика, обладающего, по мнению израильского лингвиста З. Шавит, большей свободой в области корректировки текста оригинала, чем переводчик взрослой литературы. С другой стороны, любые переводческие “манипуляции” возможны только при условии соблюдения двух важных принципов: акцент на дидактичность детской литературы и адаптация сюжета и языка произведения в соответствии с уровнем понимания читателя-

ребенка (Shavit 2009:112-113).

В данном разделе мы рассмотрим основные категории теории перевода (категории эквивалентности и адекватности), способы перевода языковой игры на русский язык, а также его удачные и неудачные примеры (в том числе и непереводимые явления).

Специфика терминов “эквивалентность” и “адекватность” и механизмы перевода языковой игры подробно рассматриваются в учебном пособии Е.М. Александровой. Эти термины, широко применяемые в современном переводоведении, трактуются лингвистами неоднозначно, однако в данной работе за основу взята концепция Н.К. Гарбовского, четко различающего категории “эквивалентности” и “адекватности” (Гарбовский 2013 цит. по Александрова 2012: 6). По мнению Н.К. Гарбовского, эквивалентность – понятие относительное, так как оно предполагает не абсолютную, а возможную лишь в определённом отношении равнозначность сопоставляемых объектов (Гарбовский 2013 цит. по Александрова 2012: 8). Интересно, что Ж.-П. Вине и Ж. Дарбельне дают более узкое определение “эквивалентности” (описание одной ситуации с помощью разных структурных и стилистических приемов), считая ее одной из техник косвенного перевода наряду с адаптацией, транспозицией, модуляцией и др. (Вине, Дарбельне 1978 цит. по Александрова 2012:8).

Е.М. Александрова рассматривает следующие концепции переводческой эквивалентности: концепции формального соответствия (передача структуры и содержания при переводе), нормативно-содержательного соответствия (передача содержания исходного текста при соблюдении языковых норм), эстетического соответствия (оригинал воспринимается как материал для создания идеального текста перевода), полноценного перевода (передача смысла и функционально-стилистической составляющей с помощью аналогов и эквивалентов), динамической эквивалентности (тождественность восприятия текста разными носителями языка), ситуативной эквивалентности (соотношение ситуаций текстов), функциональной эквивалентности (передача функционального аспекта исходного текста), герменевтическую концепцию

(изучает проблему индивидуального понимания переводчиком оригинала и неповторимость его творческих решений) и другие подходы к интерпретации категории эквивалентности. Отметим, что первая теория часто изучается как равноценная буквальному переводу. М.А.К. Хеллидей критикует ее, выдвигая на первый план контекстуальную эквивалентность, выявление соотношения единиц разных языков, а не их структурные показатели и копирование формы оригинала (Комиссаров 2011 цит. по Александрова 2012:20-25). Недостаток такой классификации заключается в том, что каждая концепция рассматривает только отдельный переводческий аспект, поэтому Е.М. Александрова опирается в своей работе на многоуровневые теории, базирующиеся на семиотических основаниях и затрагивающие синтаксический, семантический и прагматический уровни (Александрова 2012:39). Именно уровень прагматики относится к категории адекватности: переводчик взаимодействует с другими участниками коммуникации (читателем и автором исходного текста) с целью достижения коммуникативного эффекта. За значение и форму сообщения, в свою очередь, отвечают уровни синтаксиса и семантики. Полная эквивалентность достигается в случае совпадения инвариантов оригинала и перевода на всех языковых уровнях (при этом в качестве коммуникативного ядра выступает прагматика) (Александрова 2012:40-41).

В.С. Виноградов описывает эквивалентность различных типов текста: для официально-деловых текстов характерна четкая передача политико-социального содержания, для научных трудов – логики рассуждений, для художественной литературы – экспрессивной и эстетической составляющей исходного текста (Виноградов 2001 цит. по Александрова 2012:46-47).

Рассуждая о способах перевода феномена языковой игры, Е.М. Александрова упоминает случаи компенсации или полного опущения игры слов, а также добавления переводчиком примечания с пометой “непереводимая языковая игра”. Примеры же эквивалентного перевода представлены автором на материале анекдотов, ведь именно способность сохранить эффект комизма и передать специфику этого “несерьезного” жанра демонстрирует профессионализм переводчика. Единицей перевода анекдота

является либо сам текст шутки (при переводе анекдот заменяется другим или сохраняется), либо комическая перифраза (результат применения игры слов в тексте – при переводе сохраняются или заменяются механизм языковой игры или обыгрываемый элемент). В качестве примера успешно переведенной шутки автор приводит вопрос “I’m late?” на похоронах и ответ “Not you, sir. She is.”, переведенные как “Всё кончилось?” и “Не для вас, сэр. Для неё.” (Александрова 2012:49-52).

На основе анализа примеров перевода анекдотов, лингвист выделяет три типа языковой игры: игра низкой, средней и высокой сложности. Трудностей не вызывает перевод игры, основанной на линейном и крестообразном несоответствии и прагматической и систематической двусмысленности. Определенные сложности возникают при переводе игры слов с семантической неоднозначностью (использование окказионализмов и тропов). К языковой игре высокой сложности Е.М. Александрова относит каламбуры – полисеманты, не имеющие прямых соответствий в языке перевода и часто относящиеся к непереводаемым единицам (Александрова 2018: 3-4).

В статье о переводе каламбуров Е.М. Александрова рассматривает данный прием в рамках семиотико-людической теории как гибридную игру, требующую от переводчика определенной лингво-креативной деятельности (не столько перевода авторского текста, сколько создания собственной языковой игры). Такая гибридная игра заключается во взаимодействии межсемиотического (поиск в языке перевода аналогичных по игровому потенциалу знаков) и внутресемиотического (создание собственной языковой игры на основе выбранных знаков) типов игры (Александрова 2018: 5-6).

Каламбуры чрезвычайно популярны в английском языке в связи с обилием в нем паронимов и омонимов. К главным стратегиям перевода каламбуров относятся опущение, компенсация, буквальный перевод с комментарием или без него, перевод-изложение, вольный перевод, который может быть либо прагматически обусловленным и сохранять комический эффект, либо прагматически необусловленным, и квазиперевод, воспроизводящий семантические, синтаксические и прагматические

характеристики текста (Александрова 2018: 8-11). Интерес представляют и выявленные автором примеры использования преобразований, которые подразделяются на трансформационные и деформационные. К трансформациям относятся следующие преобразования: адаптации, эквиваленции (knock-knock – тук-тук) и модуляции (генерализация, конкретизация, дифференциация и конструирование имен собственных). Случаи каламбуризации и деформационных операций включают межъязыковую паронимизацию (normally – норма ли), идиоматизацию (With fronds like these, who need anemones – Друг познаётся в воде) и деокказионализацию (Afro-Turf - чернозем) (Александрова 2018: 15-17).

По А.Д. Швейцеру, перевод игры слов относится к примерам частичной эквивалентности, так как он необходим лишь в случае релевантности передачи нарушения языковой нормы (Швейцер 1998:99). Лингвист упоминает категоричную позицию по вопросу переводимости В. фон Гумбольдта: немецкий филолог воспринимал перевод как неразрешимую задачу, а главными подводными камнями для переводчика считал точную передачу оригинала за счет культуры собственного народа или, наоборот, выражение своеобразия родного языка в ущерб полной переводческой эквивалентности (Гумбольдт 1796 цит. по Швейцер 1998:100).

А.Д. Швейцер же утверждает, что эквивалентность перевода становится более чем возможной с течением времени, так как различия между народами постепенно нивелируются, а вместе с ними исчезают и семантические расхождения в их речи, делая межъязыковую коммуникацию еще более эффективной. Автор приводит несколько примеров преодоления подобных расхождений при переводе: видовое значение многократности глагола “бывать” передается с помощью наречия “sometimes”, единая временная форма русского языка (напр., прошедшее время) разделяется на несколько форм при переводе на английский (Past Simple, Past Perfect и т.д.), несовпадение семантических полей преодолевается путем обращения к микроконтексту (blue eyes – голубые глаза, blue sea – синее море).

Однако даже подобное опровержение постулата непереводимости В. фон

Гумбольдта не означает возможности полной эквивалентности и адекватности перевода. В частности, большую трудность для Н. Любимова, переводчика романа Ф. Рабле “Гаргантюа и Пантагрюэль”, представил перевод варваризмов одного из героев (латинизмы с французскими постфиксами): переводчик решил прибавлять к русским корням латинские окончания, используя прием, противоположный авторскому. Но коммуникативный эффект приемов оригинала и перевода нельзя назвать одинаковым: в первом случае герой пытается подражать речи парижан, а во втором – стремится говорить на латыни, чтобы создать впечатление образованности (Швейцер 1998:101-103). При переводе словесной игры, прагматическая доминанта исходного текста передается путем определенных семантических сдвигов и компенсаций (вместо каламбура, например, может использоваться другой игровой прием) (Швейцер 1998:110).

Л.С. Бархударов в работе “Язык и перевод” изучает вопрос семантических соответствий при переводе, а именно выражения референциальных, прагматических и внутрилингвистических значений. Особый интерес в контексте языковой игры представляет перевод внутрилингвистических значений - многосторонних отношений между знаками одного языка (звуковое подобие (ассонанс, аллитерация, рифма), отношения морфемного и семантического сходства (синонимы, однокоренные лексемы), сочетаемость слов в языке). Как правило, внутрилингвистические значения вообще не сохраняются при переводе, но в некоторых контекстах они становятся релевантными и даже требуют полного нивелирования референциальных значений. Примером может послужить удачный перевод фрагмента пьесы Дж. Голсуорси, в котором речь идет о подделке банковского чека (банковский работник ради собственной выгоды приписывает к английскому слову “nine” на чеке сочетание “ty”): переводчик прибегает к слову “восемь”, к которому не составляет труда приписать формант “десять”, чтобы получить новую лексическую единицу, означающую аналогичную разницу в суммах.

Еще один пример передачи внутрилингвистических значений – перевод

игры слов в повести “Детство” М. Горького на английский язык: фраза “Бог с ними” в речи бабушки главного героя передается выражением “God bless them”, а в речи грубого матроса английский эквивалент выглядит по-другому – “the devil with them”; а рифмовка слов “шиш” и “шумишь” в шутовском разговоре бабушки и внука переводится словами “fig” и “big” в тождественном контексте, но не без потери семантической составляющей. В романе Харпера Ли “Убить пересмешника” проблема переводимости игры, основанной на ложном сходстве структурного состава слов tail и entailment, решена сопоставлением лексем “ущемление прав” и “прищемить хвост”. А в произведении “Закон Паркинсона” блестяще переведены значимые антропонимы: McNab — Мактяп, McNash — Макляп, McPhail (аллюзия на слово fail) — Макпромах и другие (Бархударов 1975: 134-144).

Теперь рассмотрим несколько работ, посвященных переводу игры слов в детской литературе. Так, материалом исследования И.В. Воропаевой, Н.В. Денисовой, Е.А. Ковановой стали тексты оригинала и перевода сказки Р. Даля The BFG (“Большой и Добрый Великан”, пер. И. Шишковой). По мнению авторов, передача приемов языковой игры требует особого мастерства переводчика, так как в качестве целевой аудитории выступают дети, а не взрослые.

Словесная игра реализуется на уровне слова, фразы и сверхфразового единства. В рассматриваемой сказке в 32 случаях (из корпуса в 99 примеров) языковая игра оригинала не отражена при переводе: перевод фразы “I is bitten by a septicous venomsome vindscreen viper” (“Меня укусила ядовитая гадюка! ”) не передает ни один игровой прием – ни каламбур (viper — (windscreen) wiper), ни аллитерацию (venomsome vindscreen viper), ни неканоническое словообразование (septicous). Однако иногда (таких случаев не очень много) это компенсируется использованием переводчиком каламбура, не предусмотренного автором произведения (“Not even a fizzwinkell!” - Ни мошки! Ни хлебной кошки!) (Воропаева, Денисова, Кованова 2019:121). Важно отметить, что при переводе в некоторых случаях используется прием языковой игры, подобный приему, примененному

автором оригинала (“Curiosity is killing the rat” — Любопытному генералу на базаре ус оторвало), но иногда методы словесной игры различаются в текстах на разных языках (“We is waiting for gun and flames to begin” — Сейчас увидишь небо в медузах) – прием замены семантического ядра идиомы соответствует спунеризму в оригинале. В большинстве случаев игра слов либо не отражается, либо в переводе используется окказионализм, в остальных случаях имеют место каламбуры, буквальный перевод и рифмованный повтор (“людишки-плутишки”, “людишки-детишки”) (Воропаева, Денисова, Кованова 2019:122).

По мнению авторов статьи об ономастической игре Е.А. Ковановой и Н.В. Денисовой, перевод говорящих онимов не сводится к простому семантическому переводу. Часто переводчику необходимо сохранить гендерную маркированность имени. Примеры успешного выполнения этой задачи - “Centipede” – Многоног (пер. Е. Суриц), “Miss Spider” – Мисс Паучиха (пер. М. Фрейдкина), “the Monkey” – Мартыш (пер. Е. Суриц) и др. (Денисова, Кованова 2019:168). Для передачи эмоционально-стилистической функции используются сниженные формы слова (“Aunt Sponge и Aunt Spiker” - тетка Квашня и тетка Шпилька (пер. М. Фрейдкина), аллитерация (“Boggis, Bunce and Bean” – Шар, Шок, Шип (пер. Е. Суриц), воспроизведение нарицательной основы говорящего антропонима и его формы (“Hazell” – Фундукк, “Rabbetts” – Кроллег, “Oompa-loompa” – Симпа-тимпас), семантическая калька (“the Enormous Crocodile and the Notsobig One” – Огромный Крокодил и Неоченьбольшой), актуализация ассоциативного потенциала имени (“Yougetoff” – Выгоняйло, “Warren” – Дон (аллюзия на роман М. Шолохова “Тихий Дон”) (Денисова, Кованова 2019:169).

Обратимся к заметкам литературоведа и переводчика Н. М. Демуровой о переводе сказок Льюиса Кэрлла. Она отмечает, что книги об Алисе в стране чудес основаны на исконно английских метафорических образах, что делает их практически непереводаемыми на другие языки. Изучая перевод отрывков из книги, выполненный А. Оленичем-Гнененко и В. А. Азовым, автор наблюдает отсутствие естественности и легкости повествования и игры слов,

присущих оригинальному тексту (Демурова 1970:150-154).

Особую сложность для переводчика книг Льюиса Кэрролла представляют каламбуры, логические сдвиги, сжатые высказывания, которые становятся распространенными на русском языке, особенности английской культуры и характера англичан, идиомы, а также поэзия, особый авторский стиль. Практически все имена и названия в книгах являются говорящими именами, именами-шифрами, референциями на реальных людей и предметы. Персонажи из первой главы “a Duck and a Dodo, a Lory and an Eaglet and several other curious creatures” отсылают читателя к именам коллег и друзей Кэрролла. Причем the Dodo – прозвище самого автора, который, заикаясь, повторял первый слог своей фамилии (Do-Do-Dodgson). При переводе Н.М. Демурова сделала из данных одночленных имен двучлены (Робин Гусь, Птица Додо, Попугайчик Лори и Орленок Эд), первый компонент которых содержал родовое понятие, а второй – личное, или частное (Демурова 1970:160-165).

Развитие сюжета и действия персонажей, безусловно, определяются применением игры слов, в то время как юмор ситуаций практически отсутствует в сказках Кэрролла. Переводчику приходится выбирать между формой и содержанием, передачей смысла высказывания и игрового приема. Большинство случаев игры построено в книгах Кэрролла на детской этимологии и буквальной трактовке метафор, которые важно сохранить при переводе (например, легавые лягают, а присяжные приседают). Игра, основанная на полисемии, нередко заменяется корневой игрой с омонимами: многозначные прилагательные hot, sour, bitter и sweet описывают характеристики приправ, а также используются в переносном значении в оригинале, а в переводе довольно успешно заменяются омонимичными глаголами (добреть от сдобы, виниться от вина, кукситься от уксуса) (Демурова 1970:174-179).

Кроме того, Н.М. Демурова акцентирует внимание на поэтической составляющей книг Л. Кэрролла: почти все стихи в его сказках являются пародиями на произведения известных английских поэтов. Этот факт в значительной степени усложняет возможность эквивалентного перевода на

русский язык с сохранением комического эффекта. Переводчик П.С. Соловьева справляется с данной проблемой путем русификации текста, что, по мнению автора статьи, является не самым удачным решением и искажает замысел Кэрролла, а Д. Г. Орловская создает пародии на темы известных как русским детям, так и самому Л. Кэрроллу стихов исключительно английских поэтов, переведенных С.Я. Маршаком (“Дом, который построил Джек”, “Кошка, гулявшая сама по себе” и другие) (Демурова 1970:180-183).

Итак, успешный перевод языковой игры, который, как отмечено выше, возможен далеко не всегда, позволяет читателю-ребенку расшифровать игровой код, заложенный автором оригинала, во всей полноте. В таком переводе отражены ключевые категории теории перевода, эквивалентность и адекватность, обеспечивающие семантическую и прагматическую тождественность текста перевода и исходного текста. При этом особую сложность представляет перевод семантически неоднозначной языковой игры и каламбуров, в которых обыгрываются лексемы, не имеющие эквивалентов в языке перевода. Главными методами перевода языковой игры выступают буквальный перевод, перевод-изложение, вольный перевод, квазиперевод, а также компенсация или полное опущение игры слов.

Выводы по Главе I

Всё вышеизложенное позволяет сделать следующие выводы:

1. В данной работе мы будем придерживаться следующего определения термина “языковая игра”: это определенный тип речевого поведения коммуникантов, предполагающий любую игру с формой слова, часто нарушающую речевые нормы, с целью создания стилистического эффекта.
2. Языковая игра строится на принципах творческой речевой деятельности, служащей для самореализации языковой личности, создания стилистического, зачастую комического эффекта. Таким образом, лингвокреативность является ключевой метаязыковой единицей лингвистического анализа, а основной формой лингвокреативности, в свою очередь, выступает языковая игра.
3. В XX веке феномен языковой игры вышел за рамки бытовой речи и художественной литературы и проник в сферу политики, публицистики, рекламы, Интернет-, теле- и радиокommunikации; исключением не стали и научные тексты. Широкое распространение исследуемое явление получило и в детском дискурсе, что обусловлено особенностями восприятия ребенка.
4. Дети по своей природе аудиалы, поэтому большое значение для них играет не смысловая, а именно звуковая сторона языка (однако стоит отметить, что “декодированию” подвергается и содержательная сторона знака).
5. Ребенок опирается на язык только как на “операционный механизм”, а не закрепленную совокупность его реализаций для создания инновационных языковых форм и значений. У детей наблюдается талант не только к словотворчеству, но и к фразеотворчеству и оригинальному толкованию устойчивых единиц. При этом игра слов в детской речевой деятельности проявляется как в форме спонтанного речевого хода, раскрывающего потенциал языка, так и осознанного, корректирующего традиционные языковые механизмы в соответствии с индивидуальной картиной мира ребенка.

6. В художественном пространстве детской литературы, как правило, используются приемы ономастики, языковой игры на фонетическом, графическом и лексическом уровнях, основанные на сходстве языка произведения и речи ребенка, для вовлечения читателя в лингво-когнитивную игру с автором.

7. В большинстве текстов для детей, содержащих языковую игру, широко представлены случаи лексической игры – образование окказионализмов (новообразований, авторских неологизмов) – неузуальных единиц, преимущественно не зафиксированных в словарях. Окказионализмы ориентируются на семантические, фонетические и словообразовательные механизмы игры слов. Семантические механизмы языковой игры включают новообразования, возникшие в результате ложноэтимологических сближений, ситуативно восполняющие игры и каламбур, основанный на полисемии, омофонии, омонимии, омофоническое переразложение. Фонетические механизмы языковой игры актуализируются с помощью рифмовки, несущей не только звукоподражательный, но и звуко-символический характер. Наконец, окказионализмы создаются по разным словообразовательным моделям, в числе которых контаминация (словослияние), словосложение, аффиксация, реверсия (обратное словообразование), конверсия, редупликация, а иногда сочетание сразу нескольких моделей.

8. Игра слов относится к феноменам частичной переводимости: часто она не отражена в переводе на русский язык или передана лишь в определенной степени с помощью подмены приема игры, буквального перевода или простой транслитерации. Успешные переводы языковой игры отвечают переводоведческим категориям эквивалентности (семантической равнозначности) и адекватности (соответствия коммуникативной ситуации). Причём для выражения адекватности оригинала, автор часто прибегает к смысловым сдвигам и компенсации (замене игрового приёма).

9. Высокую сложность представляет нередко требующий нарушения семантики перевод внутрилингвистических значений, обусловленных

принадлежностью единицы определённого языка к конкретной словообразовательной или лексической парадигме. Приём каламбура – пример гибридной игры высокого уровня сложности, предполагающей осуществление переводчиком лингво-креативной деятельности по созданию индивидуальной языковой игры на основе знаков языка перевода, аналогичных по игровой функциональности знакам языка оригинала.

Глава II. Феномен языковой игры в названиях произведений британских писателей для детей

2.1 Обзор творчества британских авторов книг для детей

В данной работе мы проанализируем названия детских произведений таких известных британских писателей, как Джулия Дональдсон, Крессида Коуэлл, Энтони Браун, Беатрис Поттер, Майкл Морпурго, Реймонд Бриггс и Лорен Чайлд. Выбор творчества именно этих писателей в качестве материала исследования обусловлен не только их популярностью в Великобритании и во всем мире, но и отсутствием академических работ об анализе лингвокреативного и переводческого аспектов языковой игры, широко представленной в их произведениях.

Джулия Дональдсон – английская писательница, драматург, музыкант, поэтесса и автор серии учебных книг. Ее произведения ориентированы на детскую аудиторию, преимущественно дошкольного возраста, поэтому в большинстве из них в той или иной степени прослеживается языковая игра. Известность Д. Дональдсон принесли ее стихотворные истории (англ. rhyming stories), особенно проиллюстрированные немецким художником Акселем Шеффлером (истории представляют собой креолизованный текст, в котором игра воплощается не только в языке, но и с помощью рисунка, визуального кода). Книги писательницы чрезвычайно популярны в разных странах мира, переведены на более чем 40 иностранных языков; по ее произведениям снимаются анимационные фильмы (“Gruffalo”, “Room on the Broom”, “Stick Man”, “A Squash and a Squeeze” и др.). О популярности творческого наследия Д. Дональдсон также свидетельствует множество наград и званий (в том числе звание почетного доктора Университета Бристоля и Университета Глазго).

Энтони Браун, британский писатель и иллюстратор, в начале творческого пути занимался графическим дизайном открыток и медицинской иллюстрацией, а впоследствии написал более 50 книг для детей дошкольного

возраста, переведенных на множество языков. В 2000 году он получил премию Ганса Христиана Андерсена и спустя девять лет стал шестым лауреатом премии “Детский Лауреат”. Дебютной книгой Брауна была книга “Сквозь волшебное зеркало” (англ. “Through the Magic Mirror”), но самым настоящим прорывом выступила “Горилла” (“Gorilla”), в которой образ свирепой обезьяны был заменен образом нежного и хрупкого существа – фантастической игрушечной гориллы, подружившейся с маленькой девочкой.

Беатрис Поттер – английская писательница, натуралист и художница, творческий путь которой проходил в начале прошлого столетия (однако обилие примеров игры слов в ее сказках, в частности, ономастической игры, и высокая популярность ее творчества в наше время представляют особый интерес для данного исследования). Б. Поттер является автором множества историй для детей, экранизированных в разных странах. Впервые ее книга “Сказка о Кролике Питере” (англ. “The Tale of Peter Rabbit”) была напечатана Фредериком Уорном в 1902 году. Вплоть до 1910 года писательница публиковала несколько повестей в год с оригинальными иллюстрациями, ориентированных на юных читателей как дошкольного, так и младшего школьного возраста.

Ещё одна известная британская писательница и иллюстратор, активно применяющая приемы языковой игры, – Крессида Коуэлл. Её серия книг “Как приручить дракона” (англ. “How To Train Your Dragon”), которая была написана под впечатлением от шотландской легенды о викингах, битвах и драконах, рассказанной ей отцом в детстве, приобрела популярность после экранизации первой повести в 2010 году. Циклы книг, а также самостоятельные произведения этого автора в основном рассчитаны на детей среднего школьного возраста. К. Коуэлл – посол Национального фонда грамотности и Агентства чтения и лауреат конкурса Waterstones Children's.

Британский писатель Майкл Морпурго сочинил более ста книг (для детей подросткового возраста), самыми известными из которых являются истории “Королевство Кенсуке” (англ. “Kensuke's Kingdom”) и “Рядовой Мирный” (англ. “Private Peaceful”). Большой успех пришел к автору после

постановки романа “Боевой конь” (англ. “War Horse”) в Лондоне и на Бродвее.

Британский иллюстратор, мультипликатор и писатель Рэймонд Бриггс, создававший произведения как для детей, так и для взрослых, обрел популярность на родине и за ее пределами после публикации истории о Снеговике (англ. “The Snowman”), которая легла в основу одноименных мультипликационного фильма и мюзикла. Первые три важные работы, Бриггса как автора и художника были написаны в формате комиксов, а не отдельных текстов и иллюстраций, характерных для детских книг: “Дед Мороз” (“Father Christmas”) и его продолжение “Дед Мороз уходит в отпуск” (“Father Christmas Goes on Holiday”) и книга о болотном монстре Грибусе (“Fungus the Bogeyman”). Одной из его последних премий была премия в номинации “Лучшая иллюстрированная книга”, полученная в 1999 году за роман “Этель и Эрнест” (“Ethel and Ernest”).

Мы рассмотрим заголовки работ и такой талантливой английской писательницы и иллюстратора, как Лорен Чайлд. Известность автору принесли книги о Чарли и Лоле и серия романов о Клэрис Бин, которые активно раскупаются сейчас во всем мире. Л. Чайлд получила большое число книжных премий и призов, включая Книжную премию Присяжных острословов Nestle и BAFTAs в 2007 году.

2.2 Реализация игры слов на разных языковых уровнях

Язык произведений писателей, отобранных для анализа, является понятным и доступным как для взрослых, так и для детей, но в то же время он наполнен авторскими речевыми инновациями и приемами фонологической, лексической, морфологической и синтаксической игры слов, ориентированными на особенности детского языкового сознания. При этом игровые ресурсы языка широко применяются британскими писателями для детей в названиях практически всех сказок, рассказов, повестей и

стихотворных историй на разных языковых уровнях, но чаще всего – на звуковом и/или лексическом.

2.2.1 Игра слов на фонетическом уровне

Среди случаев игры слов на фонетическом уровне можно выделить присутствие в названиях произведений аллитерации и ассонанса, рифмованных слов и определенной ритмики, омофонов, звукоподражаний; при этом авторские манипуляции с акустическим образом слова часто вносят в его семантику дополнительные оттенки значения.

Языковая игра появляется уже в заголовке одной из первых стихотворных историй Д. Дональдсон **“A Squash and a Squeeze”** (1), изначально задуманной как песня для телевизионной программы. Это своеобразная притча об умении ценить “малое”: только после того, как героиня истории, старушка, по совету мудреца впускает в дом курицу, козу, свинью и корову, а затем выгоняет их во двор, она осознает, как много места в ее жилище, которое она раньше считала тесным. Автор создает окказиональную фразеологическую единицу “to be a squash and a squeeze”, которая по семантике соответствует существующим английским идиомам “like sardines in a can”, “pressed like olives”, and “as crowded as a beehive” (русс. – “как сельди в бочке”, “яблоку негде упасть”). В первую очередь, игра основана на аллитерации, то есть повторении одинаковых или однородных согласных звуков (в данном случае сочетания звуков “sq”, использованного автором для создания атмосферы “тесноты”). Звуковой повтор выполняет эмотивную и экспрессивную функции и способствует легкому запоминанию (ребенок, вероятно, обратит внимание на необычность формы сочетания слов в заглавии и начнет повторять и заучивать их). Четкий ритм и приятное звучание способствуют быстрому восприятию и даже улучшению артикуляции читателя-ребенка, еще не полностью овладевшего фонетикой родного или иностранного языка. Во-вторых, отметим, что языковая игра в названии осуществляет и лингвокреативную функцию, так

как автор соединяет сочинительным союзом “and” однокоренные синонимичные существительные “squash” and “squeeze”, которым соответствует следующая словарная дефиниция в Оксфордском словаре: “a state of being forced into a small or restricted space”. Таким образом, писательница создает новое, авторское устойчивое словосочетание подобно тому, как дети изобретают собственные фразеологизмы или обыгрывают семантику известных словесных выражений.

Фонологическая игра четко прослеживается в названиях ранних стихотворных историй Д. Дональдсон **“Room on the Broom”** (2) и **“The Snail and the Whale”** (3), а также произведений более позднего периода **“One Mole Digging a Hole”** (4), **“What the Ladybird Heard”** (5) и **“There's an Owl in my Towel”** (6). Отметим, что словосочетание “Room on the Broom” выступает важным элементом сюжетного уровня, так как лейтмотивом проходит через всё произведение, когда Пёс, Птица и Лягушонок поочередно задают ведьме один и тот же вопрос о том, найдется ли для них место на ее волшебном помеле. Привлечь внимание ребенка к вышеперечисленным заголовкам помогает рифма (звуковые повторы в окончании двух или нескольких слов), основанная на приемах аллитерации, ассонанса (повторение однородных гласных звуков) и консонанса (повторение конечного согласного). При этом в некоторых названиях формы существительных практически омонимичны (**Room** и **Broom**, **Mole** и **Hole**). Созвучность этих слов, сходство орфографии и их рифмованность делают заглавие броским, придают ему задорности и игривости и задают четкий ритм, выполняя, таким образом, эмоционально-стилистическую функцию.

Аналогичную роль играет рифма в названии истории **“Fox's Socks”** (7). Оба слова (и существительное “socks”, и его определитель – притяжательное существительное “fox's”) лаконичны, состоят лишь из одного слога, благодаря чему очень живо воспринимаются детьми. Кроме того, эти слова практически полностью созвучны (**Fox's Socks**), хотя заметно отличаются в написании, что делает форму словосочетания необычной, забавной, следовательно, производящей комический эффект. Они содержат одинаковые

сочетания конечных согласных звуков “ks”, которые выполняют сюжетообразующую функцию, помогая создать несколько напряженное настроение, атмосферу долгих поисков Лисом потерянных носков – именно вокруг этого “события” разворачивается весь сюжет истории. Следует отметить, что фонетическая игра подкрепляется приемом олицетворения: форму The Possessive Case принимает существительное, называющее животное (“fox”) и являющееся атрибутом “socks” – предмета и реалии исключительно человеческого мира. Персонификация персонажа-животного, безусловно, ориентирована на антропоморфную доминанту языкового сознания юного читателя.

В пьесе **“Bombs and Blackberries”** (8) также нельзя не заметить игровую фонетическую форму заглавия. Здесь имеет место аллитерация - повторение губно-губного “b” (**Bombs - Blackberries**). Этот напряженный звук сам по себе вызывает определенные ассоциации у читателя (взрывы бомб, снарядов), создает звукообразы чего-то мощного и трагического. Аллитерации в данном примере присуща семантическая значимость, находящая подтверждение и в тексте произведения: речь действительно идет о тяжелом времени – периоде Второй мировой войны – и жизни простых людей в Массачусетсе. С одной стороны, автор выносит в заглавие существительные, обозначающие не связанные по смыслу предметы, при этом “bombs”, скорее всего, сопутствует негативная коннотация, в то время как “blackberries” будет воспринято ребенком как безобидное слово, ассоциирующееся с чем-то вкусным (ведь из ежевики готовят джемы, десерты, леденцы, пироги и т.д.). С другой стороны, в результате семантического переразложения слова “blackberries” и расшифровки значения первой его основы “black” (третий лексико-семантический вариант слова в Оксфордском словаре: “characterized by tragic or disastrous events; causing despair or pessimism”), и к данному существительному добавляются отрицательные оттенки значения, не идущие вразрез с описанной в пьесе ситуацией. Итак, прагматика языковой игры здесь главным образом выражена через экспрессивную и познавательную функции.

Название истории **“Chocolate Mousse for Greedy Goose” (9)** также фонетически мотивировано. Здесь представлены такие приемы, как аллитерация (**Greedy Goose**) и рифмовка слов **“Mousse”** и **“Goose”**. Название – своеобразная рифма-миниатюра, привлекающая внимание читателя и приносящая ему удовольствие своей игровой формой. Аллитерация помогает ребенку лучше запомнить имя вымышленного персонажа и как бы нагляднее его представить: начальный звук прилагательного, несущего семантику **“жадный”** (основное качество героя), неслучайно совпадает с первым согласным в слове **“goose”**. Нельзя не обратить внимание и на обилие букв **“o”** и двойных звуков (гемината **“ss”**, двойные гласные **“ee”**, **“oo”**), которые также выполняют эмоционально-стилистическую функцию. Экспрессию передает и прием олицетворения: гусыня наделяется человеческой чертой характера (жадность), а кроме того, питается десертным блюдом французской кухни, которым не кормят животных (шоколадный мусс).

История о дружбе червячка, водоросли и краба-отшельника озаглавлена Д. Дональдсон **“Sharing a Shell” (10)**. Нельзя не отметить в данном примере прием аллитерации, к которому прибегает автор. Повторяющийся шипящий согласный звук **“sh”** в причастии **“sharing”** и существительном **“shell”** придает заглавию музыкальность, создает звукообразы моря, течения, скольжения по волнам (интересно, что подобные ассоциации отмечали не только иностранные, но и русские литературоведы), а значит, приносит читателю-ребенку эстетическое наслаждение от красоты формы, воздействуя на экспрессивную и образную доминанты его языкового сознания. Звук **“sh”** содержится и в слове **friendship**; повтор согласного акцентирует внимание на идее **“sharing”** (общности, дружеских отношений), которая выдвигается автором на первый план не только по ходу развития сюжета, но и уже в самом заглавии. Это призывает читателя задуматься над тем, могут ли разные морские существа (аллюзия на людей) создать общий дом – уютное и безопасное место, где всегда царит взаимопонимание и порядок, и ужиться **“под одной крышей”**, в одной, пусть и небольшой и тесной для троих, ракушке.

Еще одним примером “игрового” названия с необычным звуковым обликом является заголовок истории **“Follow the Swallow”** (11). Писатель сразу устанавливает контакт с читателем, используя глагол “follow” в повелительном наклонении (приглашение, побуждение отправиться в путешествие вслед за ласточкой) и “соседство рифм” (**Follow - Swallow**): рифмующиеся части слов разделяются односложным артиклем “the”. Повтор дифтонга /əʊ/, передающегося на письме буквосочетанием “ow”, вероятно, помогает автору создать в воображении ребенка образ стремительно летящей ласточки. Звуковая “концовка” этих слов напоминает быстрые взмахи крыльев этой птицы, помогает создать образ одного из главных персонажей, таким образом, воздействуя на эмоционально-экспрессивную и образную доминанты детского сознания.

Фонетическая игра, без сомнения, присутствует и в названии истории **“Hippo Has a Hat”** (12). Это простое по семантике предложение, которое отличается экспрессивно окрашенной формой составляющих его языковых единиц. Здесь автор широко использует приемы аллитерации и ассонанса: ребенок с первого взгляда и прочтения обратит внимание на троекратное повторение букв (и соответствующих им в речи звуков) “h” и “a”. К экспрессивной функции языковой игры с формой Д. Дональдсон добавляет еще и образную функцию, осуществляемую благодаря приему олицетворения: так стирается грань между реальным и вымышленным миром, человеческими и животными реалиями (головной убор, принадлежащий бегемоту, – предмет одежды исключительно человека). Отметим и компрессивную функцию игры в названии: облегчает восприятие и запоминаемость употребление краткой разговорной формы “hippo” вместо полной – “hippopotamus”.

В названии истории **“Toddle Waddle”** (13) стоит обратить внимание на использование рифмованного повтора и авторской ономатопеи (звукоподражания походке маленького ребенка – по аналогии с реальными словами “flip-flop”, “cling-clang”). Глаголы “toddle” и “waddle” – синонимы со значением “to move with short unsteady steps”. Особенно часто фигурируют

в контексте, где речь идет о ребенке, который только учится ходить (он ковыляет, покачивается, идет неуверенной походкой). Автор соединяет оба глагола в новую языковую единицу, выразительную и легко запоминаемую. Фонетическая игра ориентирована на эмоционально-оценочную доминанту и доминанту комплексного восприятия мира детьми.

В заголовке истории Майкла Морпурго о маленьком вомбате (**“Wombat Goes Walkabout”**) (14) внимание ребенка привлекает созвучие слов “wombat” и “walkabout”, придающее предложению звуковую выразительность (повторяются согласные “w”, “b” и “t”). Кроме того, автор персонифицирует главного героя, причём не только в самом тексте книги (по сюжету вомбат выбирается из норки на поиски мамы, а затем встречает по пути разных лесных животных и общается с ними), но и в ее названии. Лингвопознавательная функция языковой игры проявляется в трактовке существительного “walkabout”, содержащего лингвокультурологическую аллюзию на австралийское “происхождение” главного героя (как известно, вомбаты – млекопитающие, обитающие в Австралии). В заглавии истории М. Морпурго имплицитно не без некоторой доли иронии сравнивает вомбата, выбравшегося из норки и отправившегося гулять по лесу в поисках мамы, с австралийскими аборигенами (об этом свидетельствует одна из дефиниций “walkabout” в Оксфордском словаре – “(of an Australian Aboriginal) a temporary journey into the bush in order to live in the traditional manner”). Итак, игра слов нацелена здесь в первую очередь на эмоционально-оценочную и антропоморфно-артефакальную доминанты сознания юного читателя.

У Б. Поттер есть целый ряд произведений для детей, в названиях которых присутствует аллитерация: **“The Tale of Benjamin Bunny”** (15), **“The Tale of Timmy Tiptoes”** (16), **“The Tale of the Pie and the Patty-Pan”** (17), **“The Story of Miss Moppet”** (18) и др. Подобные аллитеративные имена усиливают образность, звучность и запоминаемость заголовков сказок, а значит – живо воспринимаются и быстро заучиваются маленькими читателями.

Итак, механизмы языковой игры на звуковом уровне, в частности, приёмы аллитерации и рифмовки, широко представлены в заголовках британских произведений для детей. Они главным образом способствуют реализации эмоционально-стилистической функции языковой игры и присутствуют практически во всех исследуемых заголовках (особенно частотны примеры фонетической игры наряду с лексической и/или синтаксической).

2.2.2 Языковая игра на лексическом уровне

На уровне лексики языковая игра представлена множеством окказионализмов (7 примеров безэквивалентных лексем) и окказиональных онимов (10), образованных как при помощи нормативной, так и неканонической аффиксации (4), словосложения (6), композиционного сложения (3), словослияния (3) и редупликации (1). В данном разделе представлены и такие игровые приёмы, как аллюзия (3), лексический повтор (2) и игра с полисемией (2). Нельзя не отметить, что примеров игры на собственно лексическом уровне не так много: в большинстве случаев имеет место сложная манипуляция с изменением как семантики слова, так и его фонетической формы. Преобладание таких развернутых случаев игры обусловлено стремлением автора разными способами (с акцентом на звуковые особенности слова) вызвать у читателя интерес к истории и как можно успешнее осуществить метакоммуникацию.

В названии стихотворной истории Д. Дональдсон **“Stickman”** (19) языковая игра представлена окказиональным именем собственным главного персонажа. В образовании слова **“Stickman”** автор прибегает к словосложению: **“stick”** + **“man”**. Имя героя создано по традиционной словообразовательной модели по аналогии со словами **“snowman”**, **“fireman”**, **“batman”**, **“spiderman”** и т.д. Обратимся к дефиниции слова **“stickman”** из Оксфордского словаря: одно из основных значений – **“a simple human figure usually drawn with straight lines for the torso and limbs and a circle for the head”**.

Итак, stickman – реально существующая лексема, зафиксированная в словарях. Однако автор выводит значение представленного неологизма из буквального толкования элементов слова: под “stick” понимается “a thin piece of wood that has fallen or been cut off a tree” (определение из Оксфордского словаря). С помощью приема олицетворения, автор, а вслед за ним и читатель, наделяет неодушевленный предмет (палочку) человеческими чертами характера, эмоциями, потребностями и ценностями. Благодаря лингвокреативной и лингвопознавательной функциям игра предоставляет читателю-ребенку возможность обыграть внутреннюю форму слова, чтобы “разгадать” его семантику. Этот окказиональный оним используется автором и для выполнения смыслообразующей функции, донесения основной мысли произведения: “stick” (палочка) – лишь часть целого, оторвавшаяся от дерева веточка. Игровая загадка заключается в том, что “stick” – это метафора на “члена семьи” (сюжет основан на приключениях человеткина на пути к своим “корням”, своему “family tree”). Сложность эксперимента по декодированию семантики имени героя состоит в необходимости “опознать” в названии омонимию существительного “stick” и аналогичного глагола, несущего следующее значение: “to cause something to become fixed, for example with glue or another similar substance”. Данный глагол, очевидно, содержит отсылку к финалу истории, где герой “sticks to his family tree” (воссоединяется с семьей).

Ономастическая игра проявляется и в заглавии истории **“Superworm”** (20). Применяя аллюзию на существующие слова “superhero” и “superman” со значением “someone who has special strength and has done something very brave to help someone else” (дефиниция лексемы из Кембриджского словаря), автор изобретает новую языковую единицу, сохраняя семантику производящих слов: перед нами снова пример словосложения (“super” + “worm”). Игра направлена на модификационную и эмоционально-экспрессивную доминанты сознания ребенка; она является неотъемлемым элементом сюжетного уровня произведения и формирует первоначальное отношение читателя к персонажу. В самом тексте произведения мы убеждаемся, что суперчервячок действительно заслуживает подобного “титула”, так как всегда приходит на

помощь своим друзьям-животным. Гедонистическая и лингвопознавательная функции игры слов, проявляющиеся в звучности и одновременно комичности имени героя, возможны благодаря разнице компонентов значений двух основ слова “Superworm”: “super” предполагает характеристику какого-то большого и сильного существа, в то время как “worm” – всего лишь название маленького слабого насекомого “with a long, narrow, soft body without arms, legs, or bones” (Кембриджский словарь).

В стихотворной истории Д. Дональдсон “**Night Monkey, Day Monkey**” (21) также представлена игра на лексическом уровне: ребенка вовлекает в игру лексический повтор слова “monkey”. Повтор способствует лучшему представлению картины происходящего (автор ясно показывает читателю, что в истории речь будет идти о двух разных обезьянах). Неслучайно и использование антонимической пары прилагательных night – day. Подобная оппозиция указывает ребенку не только на различия в режиме мартышек (времени суток, когда они просыпаются и засыпают), но и имплицитно выражает разницу их предпочтений, образа жизни и мировосприятия. На мой взгляд, в данном примере, помимо эмотивной, на первый план выходит имитирующая функция, которая позволяет отождествить придуманное автором заглавие с речью ребенка (детям свойственны категоричные представления о чем-либо, например, о добре и зле, хорошем и плохом, дне и ночи и т.д.).

В случае с заголовком истории “**Fly, Pigeon, Fly**” (22) языковая игра тоже основана на лексическом повторе: автор дублирует глагол “fly” в повелительном наклонении в обращении к голубю. Этот прием направлен на эмоционально-экспрессивно-оценочную доминанту в языковом сознании ребенка. Фраза, вынесенная в название произведения, вкладывается автором в уста главного героя – мальчика, нашедшего полумертвую птицу на заброшенном складе в Глазго и взявшего её “под свое крыло”. Можем также предположить, что название отсылает нас к фразе, впервые появившейся в книге “Форрест Гамп” американского писателя Уинстона Грума и уже

ставшей крылатой, “Run, Forest, Run!”, которая воплощает что-то вроде девиза главного героя по жизни.

Название стихотворной истории **“Animalphabet” (23)** – еще один яркий пример игры на уровне лексики. В данном случае имеет место словослияние (создание нового слова путем “скрещивания” нескольких других слов или их частей): “animal” + “alphabet”. Оно основано на созвучии соединяемых частей: одинаковое буквосочетание “al” присутствует как в конце слова “animal”, так и в начале “alphabet”. Эта игра ориентирована на доминанту комплексного восприятия мира ребенком; словослияние здесь выполняет и языкотворческую и прагматическую функции, побуждая ребенка к изучению азбуки в игровой форме.

Стилистический приём словослияния находит отражение и в заголовке **“Spinderella” (24)**. Spinderella – имя собственное главного персонажа (паучка), образованное путем скрещивания нарицательного существительного “spider” и антропонима “Cinderella”. Следует отметить, что сама история представляет собой аллюзию на сказку о Золушке, поэтому все присутствующие в ней онимы образованы исключительно в соответствии с критериями лингвокреативности.

В названии истории **“Jack and the Flumflum Tree” (25)** интерес для нашего исследования представляет окказиональное словосочетание “flumflum tree” - волшебное дерево флумбрикос, на котором растут целебные плоды. Слово “flumflum” – яркий пример редупликации, выполняющей лингвокреативную функцию; этот окказионализм, вероятно, не имеет словомотиваторов. В тексте речь идет о лиловой оспе – несуществующей болезни, поэтому можно предположить, что название дерева каким-то образом связано с существительным “flu”, обозначающим заразную вирусную инфекцию. Однако данная этимология может быть ложной, так как она частично основана на явлении “народной этимологии”.

К. Коуэлл тоже обращается к лексической игре в названии третьей книги из серии “Как приручить дракона” - **“How to Speak Dragonese” (26)**. Окказиональное слово “Dragonese” образовано путем добавления к основе

существительного “dragon” непродуктивного суффикса “ese”, обозначающего национальную принадлежность, язык или происхождение. Название вымышленному драконьему языку автор придумала по аналогии с реально существующими языками (Chinese, Japanese, Portuguese, Burmese, Vietnamese и т.д.), мастерски воздействуя на антропоморфно-артефакальную и экспериментальную доминанты сознания юных читателей.

Суффиксальным способом образовано и безэквивалентное существительное “ghostie” в заголовке сказки К. Коуэлл **“There's No Such Thing as a Ghostie”** (27). Уменьшительно-ласкательный суффикс “ie” выражает в данном случае эмоционально-оценочную и индивидуализирующую функции: подобный неузусальный диминутив, безусловно, привлечет внимание ребенка и “позабавит” его необычной формой слова. Отметим, что примеров лексем с этим продуктивным аффиксом, который может использоваться только с живыми существами и их именами, довольно много: *girlie* (девчушка), *doggie* (собачка), *Annie* (Энни), *birdie* (птичка) и др.

Детская писательница Беатрис Поттер в названиях и текстах своих детских рассказов часто прибегает к ономастической игре, наделяя имена собственные персонажей своих историй характерологическими и коннотативными свойствами. Так, в рассказе **“The Tale of Squirrel Nutkin”** (28) главного героя-бельчонка зовут “Nutkin” (говорящее имя передает любовь персонажа к орехам и помогает автору воздействовать на экспериментальную и эмоционально-оценочную доминанты восприятия действительности читателя-ребёнка). Этот оним образован путём аффиксации, о чем свидетельствует наличие суффикса “kin”, несущего семантику родственных отношений, а также уменьшительно-ласкательное значение.

В названии сказки **“The Tale of Mrs. Tiggy-Winkle”** (29) о ежихе-прачке из Озерного края ономастическая игра выражена в необычном имени героини, к которому, к тому же, приписано обращение Mrs: семантически значимый элемент (“winkle”), выполняющий характерологическую и

лингвокреативную функции, – окказионализм, созданный путем словослияния двух синонимичных глаголов – “wink” и “twinkle”. Так, смысловой компонент “winkle” указывает на то, что ежиха постоянно подмигивает, актуализируя тем самым ассоциативно-коннотативный потенциал данного онима.

В заголовке еще одной сказки Б. Поттер **“The Tale of Mrs. Tittlemouse”** (30) о чистоплотной мышке и ее навязчивых гостях ономастическая игра проявляется в образовании имени главной героини путём композиционного сложения антропоморфного обращения и лексической единицы, состоящей из апеллятива и семантического компонента “tittle” (в переводе на русск. – “частичка”, “капелька”). Элемент “tittle” указывает на скромный размер героини и тем самым индивидуализирует информацию о носителе имени.

Название сказки для дошкольников английской писательницы Лорен Чайлд **“I Am Too Absolutely Small for School”** (31) содержит плеоназм – лексически избыточное сочетание двух наречий меры и степени “too” и “absolutely”. Подобная избыточность имитирует “неправильности” в детской речи (главная героиня только собирается в первый класс), создавая комический эффект и выполняя изобразительную, выразительную и фатическую функции. Аналогичные функции проявляются с помощью окказионального оксюморона, который лег в основу названия сказки этого же автора **“Slightly Invisible”** (32). Дефиниция прилагательного “invisible” (impossible to see) исключает нормативную возможность его использования с наречием степени “slightly”.

Приведём пару примеров лексической игры в заголовках сказок писателя и иллюстратора Э. Брауна. В названии его истории о медвежонке и волшебном карандаше **“A Bear-y Tale”** (33) автор использует инновацию “bear-y”, образованную суффиксальным способом по аналогии с отыменными прилагательными grassy, rainy, baldy, starry, sugary (суффикс -y- обладает семантикой “full of or characterized by”) с целью воздействия на модификационную доминанту языкового сознания ребенка. Нельзя не отметить удачное использование аллюзивной языковой игры с заменой

семантического ядра словосочетания: “a bear-y tale”, без сомнения, отсылает нас к лексеме “fairy tale”. Аллюзия легко узнаваема, так как слово “fairy tale” известно и адресанту, и реципиенту-ребенку, и придает заголовку комический оттенок, затрагивая эмоционально-экспрессивную и образную доминанты сознания читателя, а также доминанту личностного смысла (прилагательное “bear-y” отвечает актуальному ситуативному смыслу, так как речь в сказке идет не о феях, как в “fairy tale” в случае буквального толкования лексемы, а о приключениях медвежонка). Стоит отметить, что здесь присутствует и нестандартная реализация графической формы слова, добавляющая заголовку экспрессии.

Название другой истории Э. Брауна **“Piggybook”** (34) не лишено комизма. Оно содержит окказионализм, образованный путём сращения словосочетания “piggy book” (русс. - поросычья книга). Фокус внимания писателя направлен на реализацию характерологической и экспрессивной функций языковой игры и воздействие на доминанту личностного смысла читателя, поскольку прилагательному “piggy” придается новый, фигуральный смысл: персонажи книги сравниваются с поросятами, так как позволяют себе шовинистские высказывания против женщин, а после ухода хозяйки пускают домашние дела на самотёк и превращаются в настоящих свиней, которые даже не в состоянии убирать или приготовить себе ужин.

Английский писатель Майкл Морпурго в названии своей известной повести для детей **“The Butterfly Lion”** (35) обращается к приему композиционного сложения, соединяя два апеллатива – “butterfly” и “lion”. Это нестандартное сочетание не только номинирует одного из главных героев (львенка из Южной Африки), но и выполняет характерологическую функцию, метафорически сравнивая льва с бабочкой – символом бессмертия души. Неслучайно хозяин льва решает высечь в скале образ любимого питомца, и тем самым увековечить его.

Характерологическая, а также лингвокреативная функции выходят на первый план и в названии истории М. Морпурго **“Wartman”** (36). “Wartman” – синтетическое слово, возникшее в результате словосложения лексем “wart”

(для создания эффекта комизма автор прибегает к синекдохе – обозначению целого через часть (в данном случае внешнего дефекта героя – бородавки) и “man” и представляющее собой прозвище главного героя, которого постоянно дразнят сверстники из-за большой бородавки на коленке.

В заголовках произведения английского писателя и иллюстратора Р. Бриггса встречаются аналогичные примеры ономастической игры. Например, название книги **“The Snowman and the Snowdog”** (37) о приключениях снеговика и снежного пса содержит два имени собственных, образованных с помощью словосложения: причем “snowman” – реально существующее слово, а “snowdog” – авторский неологизм с аллюзией на узуальное “snowman”. Его использование нацелено на реализацию лингвопознавательной, изобразительной и лингвокреативной функций языковой игры, а лексический повтор компонента “snow” способствует созданию стилистического эффекта и облегчению запоминаемости заголовка.

Имя одного из главных героев вынесено и в заголовок истории этого автора **“The Puddlemán”** (38). По сюжету книги мальчик Том встречает во время прогулки Puddlemán – необычного персонажа, собирающего лужи и переносящего их на спине. Очевидно, что своим возникновением представленный окказионализм обязан существительным “puddle” и “man”. Игра здесь выполняет лингвокреативную и характерологическую функции, так как в процессе ее декодирования ребенок узнает о роде деятельности героя истории.

Ономастическая игра прослеживается и в заголовке книги Р. Бриггса **“Fungus the Bogeyman”** (39), содержащем стилистически маркированное имя, раскрывающее качества главного героя, подземного монстра, пугающего людей по ночам. Антропоним образован путём композиционного сложения имени собственного, в качестве которого используется апеллятив (“Fungus” определяется Кембриджским словарем как “any of various types of organisms that get their food from decaying material or other living things”), и имени нарицательного (“bogeyman” согласно дефиниции в Оксфордском словаре – “an imaginary evil spirit or being, used to frighten children”). На первый план,

таким образом, выходит характерологическая функция: имя “Fungus” намекает читателю на то, чем питается главный герой (испорченной пищей) и как он выглядит, а “bogeyman” свидетельствует о его занятиях и принадлежности к классу мифических существ – так называемых бугименов.

В названии книги Р. Бриггса **“The Tin-Pot Foreign General and the Old Iron Woman” (40)**, высмеивающей Фолклендскую войну в доступной для самых маленьких читателей форме, ономастическая игра, в первую очередь, основана на омонимии прилагательного и существительного “tin-pot”. В данном примере слово “tin-pot” обладает двойной семантикой: во-первых, оно используется в буквальном смысле и указывает на то, что генерал – не человек, а вымышленный персонаж, целиком состоящий из оловянных кастрюль; во-вторых “tin-pot” – это разговорное прилагательное, характеризующее мелких продажных политиков, людей, занимающих низкое служебное положение (Оксфордский словарь определяет эту единицу так – “(especially of a country or its leader) having or showing poor leadership or organization”). Главная героиня тоже сделана из металла (железа), о чем ребенок догадывается, прочитав в заголовке ее прозвище – “the Iron Woman”. Кроме того, это шутливо-ироническое выражение представляет собой аллюзию на прозвище бывшего премьер-министра Великобритании Маргарет Тэтчер, обладающей решительным характером и стилем руководства. Итак, в этом заголовке автор воздействует на образную доминанту и доминанту личностного смысла ребенка, призывая юного читателя проводить метафорические аналогии и придавать знакомым словам новый, ситуативный смысл.

Таким образом, британские авторы детской литературы нередко используют ресурсы лексического уровня произведений для заголовочной языковой игры. Чаще всего подобная игра слов выражается с помощью создания окказионализмов методом словосложения или нестандартной аффиксации.

2.2.3 Смешанный уровень реализации языковой игры

Теперь рассмотрим случаи многоуровневой языковой игры, к которым обращаются авторы, искусно манипулируя фонетической, лексической, морфологической и графической формами слова.

Обратимся к заголовку самой знаменитой детской книги Д. Дональдсон – **“Gruffalo” (41)**. Груффало – имя собственное главного персонажа истории, образованное с помощью словослияния – соединения произвольных фрагментов слов (от gr(rr!)+ (b)uffalo). Возможно, автор создал окказионализм, закладывая в его основу прилагательное “gruff” – слово с негативным оттенком значения, о чем свидетельствует его дефиниция в Оксфордском словаре: “unfriendly, rough and low in pitch, abrupt or taciturn in manner”. Для образования вымышленного имени используется ономастическая игра, которая актуализирует ассоциативный потенциал имени героя для создания особого прагматического контекста восприятия. Она устанавливает контакт с ребенком, выполняет экспрессивную и лингвокреативную функции и характеризует персонажа, формируя отношение к нему читателя: о внешности Gruffalo можно легко догадаться по его имени (оно предполагает дикого зверя, похожего на буйвола – крупного, тяжелого, рогатого, покрытого жесткой шерстью темного цвета, и т.д.). Этот образ ужасного зверя подтверждается и в самом тексте истории. На жестокость и кровожадность природы Груффало также указывает фонетическая мотивированность данного говорящего антропонима: его нарицательная основа “gr(rr!)” представляет собой прием ономотопеи: Д. Дональдсон уподобляет начальные звуки имени героя рычанию животного с целью создания стилистического эффекта “узнавания” звуков окружающей действительности и мгновенного создания образа персонажа.

Ярким примером проявления лингвокреативной, лингвопознавательной, выразительной и характерологической функций языковой игры можно назвать заглавие истории Д. Дональдсон **“Princess Mirror-Belle and the Dragon Pox” (42)**. На стыке фонетики, лексики и морфологии оказывается данный случай игровой манипуляции с формой слова и семантическим

переразложением: использование фонетического приема малапропизма (семантическая ошибка, по которой одно знаменательное слово заменяется близким по звучанию) с омофонией в начальной основе онима “Mirror-belle” семантически мотивировано. Игрема воплощает важный аспект сюжетно-композиционной стороны художественного произведения, поскольку читатель по ходу развития фабулы узнает о принцессе, пришедшей из волшебного мира зазеркалья. Неординарность формы окказионального антропонима “Mirror-belle”, содержащего имя главной героини истории, является существенным инструментом установления контакта с ребенком и создания своеобразной лингвистической загадки остроумного автора, направленной на проверку сообразительности юного читателя. Кроме того, автор создает окказиональное сочетание слов “dragon rox” по аналогии с устойчивым словосочетанием “chicken rox” (отметим, что часто встречается и слитное написание - “chickenrox”), означающего “ветряная оспа”, “ветрянка”. Этот шуточный неологизм, служащий для номинации несуществующего в реальности, магического заболевания, образованный путем обыгрывания внутренней формы языковой единицы “chicken rox” и буквальной трактовки входящих в состав сочетания слов, сближает намеренную языковую игру писателя и естественную свободу аналогий и словотворчества детей.

Название рифмованной истории этой писательницы **“Hide and Seek Pig”** (43) выделяется своей шутливой, легко запоминающейся формой благодаря рифмовке двух последних слов (**Seek- Pig**). Здесь можно наблюдать игру и на синтаксическом уровне – она заключается в выведении автором в заглавие именной группы, вершиной которой является существительное “hide and seek”, выполняющее роль определения (довольно редкая синтаксическая функция для существительного) и означающее “игра в прятки”. Атрибутивное использование подобной довольно длинной и необычной по форме фразы, прежде всего, выполняет лингвопознавательную и экспрессивную функции, а также включает в себе стилистический прием олицетворения (а, как известно, дети любят персонифицировать кукол, героев

сказок, обыгрывать сюжеты) – хрюшка из истории наделяется человеческими способностями – умением не только разговаривать, но и играть в прятки. Языковую игру на аналогичных уровнях мы наблюдаем и в заголовке истории Д. Дональдсон **“Conjuror Cow”** (44): здесь присутствует аллитерация (повтор начального согласного -с-), а существительное “conjuror” предшествует “cow” и выступает в роли определения. Ориентацию игры на антропоморфно-артефакальную доминанту сознания читателя демонстрирует прием олицетворения (корова позиционируется как “a person who performs magic to entertain people”, то есть наделяется человеческой профессией, персонифицируется).

Чрезвычайно креативно Д. Дональдсон подходит к созданию заголовка истории **“Brick-A-Breck”** (45). На звуковом уровне отметим применение аллитерации (повторение звуков “br” в начале и “k” в конце слов **“brick”** и **“breck”**): практически омонимичные формы представляют собой неординарное сочетание звуков и букв, которое, без сомнения, будет воспринято ребенком как смешное и легкое для запоминания, при этом, возможно, не до конца или вовсе не понятное по смыслу. То есть воздействие на эмоционально-оценочную доминанту произойдёт при минимизации когнитивной нагрузки на ребенка (на его память, умственные способности). На графическом уровне игра проявляется с помощью “наивной орфографии”, характерной для детей, - нарушения правил канонического написания слова, что придает ему совершенно другое значение. Автор изобретает новое словосочетание “brick-a-breck”, применяя аллюзию на реальное слово “bric-a-bres”, которому соответствует следующая дефиниция в Кембриджском словаре: “small decorative objects of various types and of no great value” (русс. – “безделушки”). Подобное нарушение орфографии, меняющее семантику слова, способствует реализации метакоммуникативной и имитирующей функций и облегчает установление контакта с ребенком. Здесь, безусловно, задействован и уровень лексики: само сочетание слов в заглавии представляет собой непереводимую языковую игру, окказиональную единицу, образованную по нестандартным моделям. По-видимому, слово “brick”

употребляется в названии в переносном значении. Это метафора на “a box of breakfast cereal” (в самом тексте произведения читатель узнает, что кукурузные хлопья – любимое лакомство главного героя, который в финале истории занимает первое место в конкурсе по дизайну коробки сухого завтрака, благодаря чему становится знаменитым). Используя метафору, автор развивает у читателя ассоциативное мышление и воздействует на образную доминанту его языкового сознания. Логично предположить, что второй элемент словосочетания (breck) своим возникновением обязан словосочетанию “breakfast cereal” – этот элемент окказионального слова в заглавии истории представляет собой аллюзивную загадку, которую под силу разгадать и детям; он направлен на модификационную доминанту языкового сознания. В целом, получившееся словосочетание (или сложное слово из двух основ) демонстрирует, насколько мастерски и изобретательно автор играет с реальными словами, реализуя их нераскрытый языковой потенциал.

В названии другой истории этого автора **“The Rhyming Rabbit” (46)** также представлена игра слов, которая задействует несколько уровней языка: лексический и фонетический. Лингвопознавательная и экспрессивная функции игры выполняются, с одной стороны, с помощью аллитерации (повторение согласного “r” в начале слов) и употребления литературного слова “rhyming” в качестве атрибута к существительному “rabbit”. Причастие “rhyming” образовано от глагола “rhyme”, имеющего следующую основную дефиницию в Оксфордском словаре “(of a word, syllable, or line) have or end with a sound that corresponds to another” (русск. – “рифмоваться”). Однако в данном примере автор использует третий ЛСВ слова с семантикой “compose verse or poetry” (перед этим определением в словаре стоит помета “literary”). Используя слово в нестандартном, “неузуальном” его значении, автор показывает игру как инструмент познания языковых возможностей.

Рассмотрим и заголовок истории Д. Дональдсон **“The Everywhere Bear” (47)**: здесь игра представлена на фонетическом уровне (рифма, основанная на повторе дифтонга /еэ/) и уровне синтаксиса (наречие “everywhere” выступает в несвойственной для него позиции (обстоятельство), являясь атрибутом

существительного “bear”). В данном примере на первый план выходят экспрессивная, лингвокреативная и лингвопознавательная функции игры слов.

Подобная игра присутствует и в названии истории **“The Go-Away Bird”** (48). Однако отметим, что в данном случае она представлена исключительно на синтаксическом уровне: глагол “go away” атрибутивно используется по отношению к существительному “bird”, сохраняя семантику (“to leave a place”) и меняя лишь орфографию (между глаголом go и предложной частью автор ставит орфографический знак “-”) и синтаксическую роль. “Go-away” в функции определения – своеобразная словесная загадка; в этом названии оно означает “sending everyone away” (а не “going away itself”). Логично предположить, что это слово образовано в результате буквальной интерпретации компонентов словосочетания “go-away bird” (название реально существующей птицы южных Афротропиков), обыгрывания его внутренней формы. Здесь на первый план выходят имитирующая (подражание детским речевым курьезам), лингвокреативная и познавательная функции.

Интересным для данного исследования является и название сборника и одноименной стихотворной истории Д. Дональдсон **“Crazy Mayonnaisy Mum”** (49), в котором игра слов задействует звуковой и лексический уровни. Рифма (Crazy - Mayonnaisy) и аллитерация (повтор начального согласного “m” в словах “ Mayonnaisy ” и “Mum”) делают заголовок запоминающимся, броским, экспрессивным. Нельзя не заметить необычное прилагательное “Mayonnaisy” – окказионализм, в образовании которого Д. Дональдсон прибегает к суффиксации. Данное слово – потенциальное прилагательное, обязанное своим возникновением существительному “mayonnaise”. При этом семантика мотивирующего слова полностью утрачивается: такая необычная форма несуществующего прилагательного служит только для создания комического эффекта.

Языковая игра на аналогичных уровнях прослеживается и в названии истории этой писательницы **“The Giant Jumperee”** (50). С одной стороны,

автор использует аллитерацию (повторение начального согласного “g”) для усиления выразительности, с другой – ономастическую игру, основанную на нестандартном словообразовании. Имя героя “Jumperee”, по-видимому, образовано от глагола “jump” по безэквивалентной модели (jump + er + ee или jump + eeee). В нем автор актуализирует отличительный признак персонажа – умение прыгать (характерологическая функция игры). Однако как бы парадоксально это ни было, на всем протяжении истории Прыгуар вовсе не прыгает, а сидит в норке и отпугивает всех зверей своим громким зловещим голосом. Но в финале читатель узнает, что огромный Прыгуар в норе Кролика оказывается обыкновенным шалуном-лягушонком (именно в конце истории мы замечаем информативно-эмоциональную функцию игры, осуществляемую уже в названии). То есть окказионализм в заглавии – эксперимент по расшифровке имени собственного, играющий важную роль для сюжетно-композиционного уровня произведения.

Другой британский писатель Майкл Морпурго тоже часто прибегает к звуковой и лексической игре в заголовках своих историй. Название книги **“Not Bad for a Bad Lad”** (51), повествующей о судьбе мальчика с плохой репутацией, впоследствии сумевшего изменить свою жизнь в лучшую сторону, содержит рифму и лексический повтор, что, безусловно, облегчает восприятие и запоминаемость заголовка. Важность этого мнемонического аспекта игры слов обусловлена тем, что в названии содержится фраза, которая играет ключевую роль в развитии сюжета. Она принадлежит наставнику юноши, побудившему мальчика полюбить лошадей и, в конечном счете, осуществить свою мечту, став успешным барабанщиком. Отметим и игру с семантикой прилагательного bad, которая несколько отличается при первом и втором упоминании: сначала оно используется в своем основном значении (определение из Оксфордского словаря - “of poor quality or a low standard”), а затем отсылает к другой популярной дефиниции, характеризующей неподобающее поведение главного героя (“failing to conform to standards of moral virtue”). В данном примере четко прослеживаются фатическая и экспрессивная функции языковой игры.

В заголовке книги К. Коуэлл **“Hiccup: the Viking who was Seasick” (52)** ясно прослеживается ономастическая игра. Имя главного героя (здесь имя нарицательное употребляется в качестве собственного) стилистически маркировано и выполняет характерологическую функцию: “Hiccup” – в переводе с английского “икота”, что, вероятно, указывает на тщедушный вид и физическую слабость героя, к тому же страдающего от морской болезни, и его первоначальный страх перед драконами. У слова “hiccup” есть и еще одно значение, зафиксированное в Оксфордском словаре – “a temporary or minor problem or setback”, – а этот персонаж постоянно попадает в неприятности. Кроме того, фонетическую выразительность заголовку придает использование приема аллитерации: в нескольких словах есть твердый глухой “k”, создающий атмосферу напряженной “борьбы” Иккинга со своими страхами. Стоит отметить, что полное имя героя тоже содержит аллитерацию – **Hiccup Horrendous Haddock** (русс.- Иккинг Кровожадный Карасик), – что делает его еще более неприятным по звучанию (по сюжету подобные “гадки” имена отпугивали троллей и гномов).

“The Day of the Dreader” (53) из серии “How to Train Your Dragon” – еще одна книга К. Коуэлл, в названии которой игра слов присутствует на звуковом и лексическом уровнях и осуществляет характерологическую, лингвокреативную и экспрессивную функции: мы наблюдаем использование аллитерации, основанной на повторении согласного “d” в словах **“day”** и **“dreader”** (этот прием облегчает запоминаемость названия и нагнетает атмосферу страха), а также – аффиксального окказионального деривата **“Dreader”**, обязанного своим возникновением узуальному глаголу **“dread”**, имеющему следующую дефиницию в словаре Oxford: “anticipate with great apprehension or fear”. Таким образом, **“Dreader”** выступает в качестве значимого антропонима, имени ужасного морского чудовища, напавшего на остров Олух.

Название истории К. Коуэлл о маленькой девочке, потерявшей свою овечку, **“Little Bo Peep’s Troublesome Sheep” (54)** привлекает внимание читателя рифмовкой (**Peep - Sheep**) и ономастической игрой (необычное имя

главной героини Во Репер, ориентированное на образную доминанту языкового сознания ребенка, отсылает к идиоме “to play bo-peep”, означающей “играть в прятки” (а в одной из старинных английских баллад рядом с этим устойчивым сочетанием упоминаются овцы), что символично в контексте данного произведения).

В заголовке книги К. Коуэлл для самых маленьких **“What Shall We Do with the Boo-Hoo Baby” (55)** игра затрагивает фонетический и синтаксический уровни, реализуя лингвопознавательную, характерологическую и экспрессивную функции: автор применяет ониматопею “Boo-Hoo” – подражание детскому плачу (согласно словарю Macmillan “boo-hoo” – “a word used in comics or children’s stories to show that someone is crying”), ставя данное междометие в нетипичную синтаксическую позицию определения (междометие, как правило, не является членом предложения и используется самостоятельно).

К приемам ономастической игры, рифме и аллитерации (повтор звуков “s” и “p”) прибегает и Б. Поттер в названии книги **“The Tale of Samuel Whiskers or, The Roly-Poly Pudding” (56)**. Имя главного героя мистера Крысы “Samuel Whiskers” содержит элемент “whiskers”: автор придает антропониму запоминающуюся игровую форму с помощью стилистического приёма синекдохи (обозначение части (в данном случае части тела персонажа) вместо целого). Рифмованное название известного английского пудинга “the Roly-Poly pudding”, легко запоминаемое детьми, содержит отглагольный дериват “roly” (он образован от глагола “roll”, означающего, по словарю Macmillan, “to move forward while turning over and over”), что, в свою очередь, связано с развитием сюжета: крысы “закатывают” в тесто котенка Тома, чуть не сделав его начинкой пудинга. Так, языковая игра здесь выполняет характерологическую и экспрессивную функции, придавая интересную, выразительную форму даже такому, длинному на первый взгляд, заголовку.

Другая английская писательница Л. Чайлд тоже часто обращается к игре слов на нескольких языковых уровнях: в заголовке книги **“I Will Not Ever Never Eat a Tomato” (57)**, например, игра затрагивает фонетику и синтаксис

– рифмованное наречное выражение “never ever”, которое является более экспрессивным, чем одиночное наречие “never”, дополняется намеренным изменением порядка слов и использованием двойного отрицания (“not ever never”). Автор таким образом подражает языковым неточностям в детской речи и придает фразе, вынесенной в заголовок, эмфазу, ориентируясь на эмоционально-оценочную доминанту восприятия действительности читателя.

Игра на уровнях лексики и фонетики, нацеленная на образную и эмоционально-оценочную доминанты сознания ребенка, задействована в названии книги этого автора **“Who's Afraid of the Big Bad Book?” (58)** о мальчике, попавшем в собственную страшную сказку. Аллитерация (нагнетание начальных согласных “b”) повышает аттрактивность и запоминаемость названия книги, о которой идет речь в заголовке и самом тексте истории. “Big Bad Book”, к тому же, – аллюзия на знаменитую песню “Who’s Afraid of the Big Bad Wolf?” композитора Ф. Черчилля на стихи Э. Ронелл из мультфильма “Три поросенка”.

Заголовок книги Э. Брауна **“Willy the Wimp” (59)** – пример реализации фонетической (повтор начальных “w”) и лексической языковой игры (использование онима “Willy the Wimp”, образованного путем композиционного сложения имени собственного и апеллятива), нацеленной на выполнение выразительной и индивидуализирующей функций. Неслучайно существительное “wimp” обладает дефиницией “a weak and cowardly or unadventurous person” в Оксфордском словаре (такое прозвище гориллы дали центральному персонажу – маленькому, безобидному шимпанзе).

Приведем еще один пример многоступенчатой заголовочной игры слов, ориентированной главным образом на осуществление ее людической, экспрессивной и имитирующей функций. В названии истории **“A Bit More Bert” (60)** из серии книг о приключениях мальчика Берта, помимо аллитерации (bit - Bert), Р. Бриггс применяет довольно редкую языковую игру на морфологическом уровне (нарушение категории исчисляемости/неисчисляемости существительного), используя исчисляемый

антропоним “Bert” в качестве неисчисляемого существительного: практически всех персонажей книги зовут Берт (самого героя, обоих родителей мальчика, его бабушку, собаку и т.д.), но “Bert” в рассматриваемом заголовке употребляется в единственном числе и, более того, сопровождается эмфатической наречной фразой “a bit”, сочетающейся лишь с неисчисляемыми существительными, а также другими наречиями, глаголами и прилагательными.

Таким образом, в большинстве случаев игра слов в заголовках произведений детской британской литературы осуществляется сразу на нескольких языковых уровнях. Особенно часто встречаются примеры игры, затрагивающей фонетический и лексический уровни.

2.3 Полнота репрезентации языковой игры в переводе исследуемых примеров

Для последующего правильного декодирования языковой игры юным читателем переводчик должен постараться воспроизвести тождественность семантики и словообразовательной модели текстов оригинала и перевода, сохранив при этом стилистическую и экспрессивную составляющую. Передача формы и содержания игры на русский язык часто представляется чрезвычайно сложной, а иногда и неразрешимой задачей.

В данном разделе, исходя из категорий эквивалентности и адекватности, мы будем оценивать успешность перевода примеров заголовочной языковой игры (40 % (24 примера), выполненного профессиональными переводчиками (Д. Пучковым, И. Токмаковой, М. Бородицкой и др.)

В первую группу мы отнесем наиболее успешные случаи перевода игры слов, практически в полной мере отвечающие требованиям эквивалентности и адекватности.

Так, в переводе заголовка истории Д. Дональдсон “Stickman” (“Человеткин”), выполненном М. Бородицкой, практически в полной мере сохраняется словообразовательная модель оригинала (словосложение

заменяется словослиянием), значение исходных основ (элементы “stick” и “man”) и стилистический эффект языковой игры (на обоих языках (оригинала и перевода) комично звучит сочетание одушевленного и неодушевленного, в котором и проявляется индивидуальность главного героя – он разумное антропоморфное существо, но выглядит, как ветка, и живет со своей семьей в дупле большого дерева).

Перевод названия стихотворной истории **“Superworm”** (**“Суперчервячок”**) также можно назвать вполне удачным: ясно выражены и семантика представленного онима (кроме того, при помощи аффиксации усиливается смысловой контраст двух компонентов окказионального имени), и словообразовательный тип (словосложение).

В переводе заголовка еще одной истории Д. Дональдсон **“Jack and the Flumflum Tree”** (**“Джек и дерево флумбрикос”**) М. Бородинская создала альтернативное название волшебного дерева, заменив стилистический прием редупликации окказионализма (“flumflum”) словослиянием с транслитерацией элемента “флум” (флум+абрикос). В данном примере успешно передаются смыслообразующая, экспрессивная и лингвокреативная функции игры слов оригинала.

Заголовок истории этого же автора **“Princess Mirror-Belle and the Dragon Pox”** (**“Принцесса Зеркалина и драконья оспа”**) также переведен довольно удачно: переданы и смысловой, и стилистический компоненты. Прием словосложения, с помощью которого образовано говорящее имя главной героини, лишь заменяется аффиксацией, не утрачивая при этом значимый элемент “mirror” и аллюзию на женское имя. Название же вымышленного заболевания в переводе представляет собой аналогичное безэквивалентное сочетание с изменением семантического ядра лексической единицы “ветряная оспа”.

Перевод заголовка истории Д. Дональдсон **“The Giant Jumperee”** (**“Огромный прыгуар”**) успешно передает ономастическую игру путем использования словослияния (прыгать+ягуар; в оригинале – нестандартная суффиксация) и сохранения значимого элемента “jump”, позволяющего

читателю определить ключевое умение персонажа. Однако для достижения максимальной степени адекватности перевода, по нашему мнению, необходимо отразить и прием звуковой игры – аллитерацию: этого можно добиться с помощью добавления префикса “пре” (**преогромный/пребольшой прыгуар**).

Успешным мы считаем и перевод заголовка книги К. Коуэлл **“The Day of the Dreader”** (**“День Ужасавра”**), выполненный Е. Токаревой. Несмотря на то, что аллитерация не выражена в языке перевода, Е. Токарева сумела передать эмоционально-оценочную и информативную стороны игры, изобретая окказиональный оним “Ужасавр” (аффиксальный способ словообразования без ущерба для адекватности перевода подменяется словослиянием существительных “ужас” и “динозавр”, что усиливает характерологическую функцию ономастической игры, позволяя читателю представить, каким именно существом является вымышленный персонаж).

В переводе другого названия книги К. Коуэлл **“Hiccup: the Viking who was Seasick”** (**“Иккинг: Викинг, который страдает морской болезнью”**) передается как семантика заголовка, так и языковая игра на фонетическом и лексическом уровнях: вместо аллитерации переводчик прибегает к еще более экспрессивному приему рифмованного повтора (Иккинг - Викинг), а также изменяет словообразовательную модель значимого имени главного героя (слово “Иккинг”, в отличие от “Hiccup”, представляющего собой использование имени нарицательного в качестве собственного, является синтезом фрагментов существительных “икота” и “викинг”).

Заголовок книги этой же писательницы **“How to Speak Dragonese”** (**“Как разговаривать по-драконьи”**) в переводе сохраняет лексическую игру: новообразованию “Dragonese” в русском варианте соответствует “по-драконьи”, образованное аффиксальным путем по аналогии с наречиями, указывающими на язык или национальную принадлежность (по-казацки, по-русски, по-английски и т.д.).

Удачным представляется и перевод названия сказки Б. Поттер **“The Tale of Squirrel Nutkin”** (**“Про бельчонка по имени Орешкин”**),

принадлежащий И. Токмаковой. В данном примере имя главного персонажа передается на русский язык сочетанием имени нарицательного (с диминутивным суффиксом “онк”) и аффиксального онима (к основе “орех” прибавляется уменьшительно-ласкательный суффикс “к” и суффикс “ин”, как правило, употребляющийся с прилагательными, обозначающими людей и животных). Помимо сохранения словообразовательного типа оригинала, переводчик не упускает информационный аспект имени (читатель сразу понимает, о каком животном идёт речь и чем оно питается).

При переводе заголовков других сказок Б. Поттер **“The Tale of Mrs. Tiggy-Winkle”** (**“Сказка про Миссис Тигги-Мигл”**) и **“The Tale of Mrs. Tittlemouse”** (**“Мышка миссис Крохотуля”**) И. Токмаковой также удалось сохранить способ образования говорящих имен (композиционное сложение обращения и антропонима) и семантически значимые компоненты, описывающие поведение персонажа (элемент имени “winkle” в первом примере, образованный в результате словослияния (wink+twinkle) переведен созвучным дериватом от глагола “мигать” (“Мигл”), а компонент “tittle”, свидетельствующий о маленьком размере героини, легко прослеживается в слове “Крохотуля”, созданном аффиксальным способом).

Следующая группа переводов будет включать примеры эквивалентного, текстуально точного перевода, в котором утрачены внутрилингвистические значения и игровой прием не сохраняется и не компенсируется при переводе в угоду смысловой структуре оригинала.

Перевод заголовка истории Д. Дональдсон **“A Squash and a Squeeze”** (**“Если в домике тесно”**), выполненный М. Бородицкой, представляет собой цитату из русского перевода книги “my house is a squash and a squeeze”, без сомнения, сохранившую семантику тесноты, нехватки места, однако полностью утратившую идиоматичность оригинала, а значит — и важную экспрессивную функцию языковой игры. Возможно, более удачным вариантом перевода были бы фразы “Если в домике не развернуться” или “Если в домике яблоку негде упасть”.

Переводчицы О. Муравьева и М. Бородинская отлично отразили семантику исходных заголовков историй Д. Дональдсон **“What the Ladybird Heard”** (**“Что слышала божья коровка”**) и **“Fox’s Socks”** (**“Лисьи носки”**), но подобные переводы не удовлетворяют критерию адекватности, так как в них абсолютно отсутствует фонетическая игра слов (выразительная, привлекающая внимание рифмовка просто опущена).

Еще одним примером эквивалентного перевода выступает заголовок сказки Д. Дональдсон **“Hide and Seek Pig”** (**“Хрюшкины прятки”**). Игра на звуковом и синтаксическом уровнях (рифмовка и атрибутивное использование существительного) не воспроизводится, но смысловой компонент не утрачивается при переводе (читатель с первого взгляда понимает, что речь будет идти о Хрюшке, играющей в прятки).

М. Гребнев выполнил перевод названия сказки Б. Поттер **“The Tale of Timmy Tiptoes”** (**“Тим Коготок”**), вполне соответствующий критерию эквивалентности: в переводе отсутствует аллитерация (четырёхкратное повторение согласного “t”), но семантика значимого антропонима “Timmy Tiptoes” успешно сохранена.

Перевод названия сказки Р. Бриггса **“The Snowman and the Snowdog”** (**“Снеговик и Снежный пёс”**), выполненный С. Степановым, точно передает смысл оригинального заголовка, но игровой прием выражен, на мой взгляд, не очень удачно. Окказиональное “snowdog”, образованное путем словосложения и ассоциирующееся с существительным “snowman”, переведено на русский язык словосочетанием “Снежный пес”. Для сохранения аллюзии и усиления коммуникативного эффекта, вероятно, необходимо использовать ту же словообразовательную модель (словосложение) в языке перевода и назвать героя “Снегопёс”.

В третью группу мы выделим переводы, соответствующие критерию адекватности и удачно выражающие коммуникативную интенцию автора оригинала, но отступающие от полноты передачи референциальных значений исходного заголовка.

Так, перевод заголовка сказки Б. Поттер **“The Tale of Benjamin Bunny”** (**“Про Бенджамина Банни”**), выполненный И. Токмаковой, можно отнести к примерам адекватного перевода: переводчик использует приём транскрипции, фонемно воссоздавая оригинальное имя собственное в языке перевода, что позволяет сохранить языковую игру на фонетическом уровне (аллитерацию). Сложно отнести представленный перевод к эквивалентным, так как семантика значимого элемента антропонима **“Bunny”** (в переводе с англ. – **“кролик”**), а значит и характерологическая функция ономастической игры (русский читатель-ребёнок вряд ли догадается, о каком животном идёт речь в сказке), полностью утрачены.

Ещё один пример адекватного перевода, автором которого является В. Денисова, – заголовок другой сказки Б. Поттер **“The Story of Miss Moppet”** (**“Про мисс Кис-Кис”**). Оним **“Miss Moppet”**, представляющий собой имя главной героини, в переводе тоже выполняет характерологическую функцию, указывая на то, каким животным является персонаж сказки. Удачно сохранена и звуковая игра: аллитерация оригинала заменена в переводе на не менее экспрессивный приём рифмовки. Однако переводчику не удалось передать содержание значимого элемента имени **“Moppet”** (в переводе с англ. – **“малютка”**), свидетельствующего о возрасте/размере персонажа.

Последняя группа включает несколько примеров неудачных, на наш взгляд, переводов, полностью утративших языковую игру исходного заголовка.

Например, в названии истории Д. Дональдсон **“Gruffalo”** (**“Груффало”**) имя собственное главного героя М. Бородицкая передала с помощью транслитерации, в результате чего были утрачены и способ словообразования (словослияние), и ассоциативная игра (русскоязычный читатель не проведёт параллель между именем персонажа и ономотопичным словом **“gr(rr!)”**, существительным **“buffalo”** и прилагательным с негативной коннотацией **“gruff”**), а вместе с тем и её характерологическая, лингвокреативная и экспрессивная функции.

Другой неудачный перевод заголовка истории Д. Дональдсон **“The Everywhere Bear”** (**“Классный медведь”**) не передает ни фонетическую и синтаксическую игру (рифма и атрибутивное употребление наречия), ни семантику значимого компонента названия **“everywhere”**, разрушая оригинальную идею автора.

Название ещё одной истории Д. Дональдсон **“Room on the Broom”** (**“Верхом на помеле”**), переведенное М. Бородицкой, – пример полного опущения языковой игры (в переводе рифмовка отсутствует и не компенсируется каким-либо другим приемом фонетической игры). Значение фразы из заголовка также не передано в полной мере: наречие образа действия **“верхом”** сложно считать эквивалентным переводом оригинального существительного **“room”**. В данном случае, по-видимому, успешным вариантом перевода можно считать буквальный перевод (**“Место на метле”**), отражающий и семантику, и звуковую игру оригинала.

Заголовок сказки Б. Поттер **“The Tale of the Pie and the Patty-Pan”** переведён А. Горшковым как **“Сказка о пироге”**. В таком неудачном переводе семантика заголовка передана лишь частично (утрачен компонент **“the Patty-Pan”**), а звуковая игра (аллитерация) совершенно отсутствует.

Выполненный О. Лащевской перевод заголовка истории Б. Поттер **“The Tale of Samuel Whiskers or, The Roly-Poly Pudding”** (**“Сказка о пироге и Сэме-Усике”**) можно, с одной стороны, назвать удачным, так как переводчику удалось создать эквивалентный и адекватный перевод значимого антропонима, используя аналогичный стилистический прием синекдохи; с другой же стороны, вторая часть заголовка практически полностью утратила в языке перевода важный компонент содержания **“Roly-Poly”** (речь идет не об обычном пироге, а о традиционном британском рулете с джемом, в который, к тому же, заворачивают одного из персонажей книги, поэтому даже замена существительного **“пирог”** на **“рулет”** представляется нам более эквивалентным и сюжетно-ориентированным вариантом перевода) и свою игровую форму (здесь отсутствуют рифма и аллитерация, которые можно было бы сохранить помощью простой транскрипции).

Итак, в результате проведенного анализа профессиональных переводов названий произведений британских писателей для детей, больше всего (а именно 46%) было обнаружено примеров успешного (эквивалентного и адекватного) и эквивалентного (25%) переводов заголовочной игры слов. Доля неудачных переводов составила 21%. Мы обнаружили лишь пару примеров перевода (8%), соответствующего критерию адекватности и удачно выражающего коммуникативную интенцию автора оригинала, но отступающего от полноты передачи референциальных значений исходного заголовка. Это можно объяснить тем, что для сюжетно-композиционного уровня произведения семантический аспект играет более важную роль, чем игровой.

Выводы по Главе II

Анализ исследуемого материала позволяет сделать следующие выводы:

1. Британские авторы в текстах и названиях своих произведений, ориентированных на читателей дошкольного и школьного возраста, часто обращаются к принципам языковой игры. Исследуемые жанры (стихотворной истории, сказки, рассказа, повести для детей), как правило, предполагают установку автора на особенности детского языкового сознания для привлечения и удержания внимания юного читателя.
2. В 60 названиях произведений, подвергнутых лингвопрагматическому анализу (творчество Джулии Дональдсон, Крессиды Коуэлл, Энтони Брауна, Беатрис Поттер, Майкла Морпурго, Реймонда Бриггса и Лорен Чайлд), игра слов присутствует практически на всех уровнях системы языка: графическом, фонетическом, лексическом, синтаксическом и морфологическом. В подавляющем большинстве случаев игра задействует одновременно несколько уровней (смешанный уровень реализации данного феномена).
3. В названиях историй для дошкольников, в отличие от заголовков произведений для старших детей, особенно частотны примеры звуковой игры (рифмовка, аллитерация, ономатопея), что обусловлено особенностями ментального развития ребёнка в начале фонемной фазы онтогенеза (чуткость к интонациям, звуковые и ритмические эксперименты).
4. В рассмотренных примерах нередко наблюдается и игра на собственно лексическом уровне, представленная окказионализмами, образованными в основном путём аффиксации и словосложения. Приводится и несколько случаев, когда в основе игровой лексики лежит словослияние, композиционное сложение и редупликация. Помимо безэквивалентных языковых единиц, на лексическом уровне языка встречаются и примеры аллюзивной языковой игры, игры с многозначностью слова и стилистической фигуры лексического повтора.
5. Языковая игра в названиях детских произведений является многофункциональным явлением. В результате анализа примеров было

обнаружено, что для заголовочной игры в детской британской литературе наиболее релевантны лингвокреативная (языкотворческая), лингвопознавательная, эмоционально-оценочная (экспрессивная, выразительная) и характерологическая функции, привлекающие внимание ребёнка к нестандартной языковой форме и активизирующие процесс лингвокреативного мышления.

6. Британские писатели для детей, использующие приемы языковой игры, проявляют особый интерес к доминанте личностного смысла, а также эмоционально-оценочной, антропоморфно-артефакальной, модификационной/экспериментальной и образной доминантам сознания ребенка.

7. Проведённое исследование показало, что из существующих профессиональных переводов данных англоязычных заголовков 46% переводов можно назвать успешными и практически полностью соответствующими категориям адекватности и эквивалентности, 25% – только эквивалентными (сохраняющими семантику заголовка, но не игровой приём), а 21% – неудачными переводами с утратой языковой игры. Собственно адекватных переводов с опущением смыслового компонента языковой единицы обнаружить практически не удалось (их доля составляет только 8%), что свидетельствует о важности заложенных в заголовок референциальных значений для развития сюжета и передачи оригинальной идеи.

Заключение

Цель работы состояла в выявлении лингвопрагматического характера языковой игры и установлении взаимосвязи между использованием игровых приёмов и основными доминантами языкового сознания ребенка, а также в рассмотрении потенциальных стратегий её перевода на русский язык. Для достижения этой цели были выполнены все поставленные задачи.

Так, мы изучили разные подходы в философии и лингвистике к определению термина “языковая игра” и сформулировали оптимальное для настоящего исследования: игра слов как любое варьирование формы речи, создание новых языковых структур, приобретающих экспрессивное значение и вызывающих определенный стилистический эффект.

Помимо этого, была установлена связь между лингвокреативным мышлением ребенка и языковой игрой в детской речи и выявлены основные критерии лингвокреативности. Мы также определили, для каких типов дискурса характерна игра слов (рекламный, политический, разговорный и др.) и в чём заключается её прагматика, уделив особое внимание игре в художественной литературе, в частности, в литературе для детей.

Мы выявили, чем обусловлены языковые инновации в детской речи и в чём состоит неоднозначность характера креативности ребенка, и привели примеры механизмов, применяемых детьми в процессе словотворчества (омонимическое словообразование, создание слов для заполнения лакун в языке и т.д.). Кроме того, мы установили, что особой значимостью для детей обладает фонетический аспект языковой игры.

В работе были выявлены и особенности, способы и основные сложности перевода на русский язык языковой игры в британской литературе, в частности, в произведениях для детей, а также рассмотрены ключевые категории теории перевода и удачные и неудачные примеры перевода каламбуров (в том числе и неперебиваемые явления).

В ходе написания работы, мы подробно изучили случаи реализации игры слов на разных языковых уровнях (фонетическом, лексическом и смешанном) в названиях произведений детских британских писателей. Анализ практического материала указывает на то, что языковые ресурсы широко реализуются авторами с помощью множества игровых приемов (аллитерации, рифмы, ономотопеи, редупликации, ономастической игры, создания окказионализмов и др.), выполняющих различные функции для установления контакта с читателем-ребёнком (наиболее существенные – лингвокреативная, лингвопознавательная, экспрессивная и характерологическая).

Анализ профессиональных переводов 40% исследуемых заголовков детских произведений британских авторов показал, что примерно в половине примеров сохраняется как форма и содержание сообщаемого, так и его “игровая” природа. Оставшиеся переводы относятся к эквивалентным, адекватным или неудачным, полностью утратившим в процессе перевода свои референциальные и прагматические значения.

В настоящее время интерес к языковой игре в детском дискурсе возрастает, что объясняется необходимостью выявления взаимосвязи ожиданий ребенка и игры слов. Выводы данного исследования будут представлять особую ценность для переводчиков детских художественных книг и преподавателей курсов по филологическому анализу, теории и практике перевода и стилистике. Актуальность работы доказывает обилие выпускаемой переводной детской литературы, требующей корректной передачи переводчиком семантики и прагматики языковой игры в названиях и текстах оригинала.

Список использованной литературы

1. **Александрова Е.М.** МЕТОДОЛОГИЯ ПЕРЕВОДА // Вестник Московского университета. Сер. 22. Теория перевода. 2018. № 2
2. **Александрова Е.М.** Перевод языковой игры: проблемы адекватности и эквивалентности: учебное пособие/ Е.М. Александрова. – М.: Университетская книга, 2012. – 68 с.
3. **Алексеева Л. М. и др.** Стилистический энциклопедический словарь русского языка. – Общество с ограниченной ответственностью ФЛИНТА, 2006. – С. 696-696.
4. **Амзаракова И. П.** Звучащее слово в языковом мире ребенка //Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2011. – №. 4 (16).
5. **Бархударов Л. С.** Язык и перевод (теория и практика перевода) //М.: Междунар. отношения. – 1975.
6. **В.В. Котлярова, А.М. Руденко, Э.Л. Куцова.** Котлярова В. В., Руденко А. М., Куцова Э. Л. Философский анализ концепции «языковых игр» Л. Витгенштейна в контексте культуры постмодерна //Гуманитарные и социальные науки. – 2017. – №. 1. – С. 20-28.
7. **Вине Ж.-П. Дарбельне Ж.** Технические способы перевода// Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978. С. 164.
8. **Виноградов В. С.** Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – 2001.
9. **Витгенштейн Л.** Философские работы. Часть 1 / Перевод с нем. М.С.
10. **Воропаева И. В., Денисова Н. В., Кованова Е. А.** ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ПЕРЕВОДЕ СКАЗКИ РОАЛЬДА ДАЛЯ "THE BFG" //Герценовские чтения. Иностранные языки. – 2019. – С. 120-123.
11. **Гарбовский Н.К., Гуревич Л.О., Костикова О.И., Полубиченко Л.В.** Основы общей теории перевода: Краткий курс лекций/ Под. Ред. Н.К. Гарбовского. М.: Изд-во Московского университета, 2003. С. 72.

12. **Гридина Т. А.** Ассоциативный потенциал слова как основа лингвистической креативности: экспериментальные данные //Вопросы психолингвистики. – 2015. – №. 25.
13. **Гридина Т. А.** Языковая игра в художественном тексте. – 2008.
14. **Гридина Т.А.** Лингвистика креатива-1. Коллективная моногр. /под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. – 2-е изд. – Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2013 –369 с.
15. **Гридина Т.А.** Лингвистика креатива-2. Коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. 2-е изд. – Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012 – 379 с.
16. **Даниленко В. П.** Типология детских неологизмов (на материале книги КИ Чуковского от двух до пяти) //Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2010. – №. 3 (11).
17. **де Соссюр Ф., Холодович А. А.** Труды по языкознанию. – Прогресс, 1977.
18. **Дедушкина Т.** Языковая игра: современное состояние вопроса //Studia linguistica. – 2012. – №. 6 (1). – С. 88-92.
19. **Демурова Н. М.** Голос и скрипка //Мастерство перевода. Сборник седьмой. М. – 1970. – С. 150-185.
20. **Денисова Н. В., Кованова Е. А.** Мир окказионализмов Роальда Даля //Мир окказионализмов Роальда Даля. – «Астерион», 2020. – С. 13-19.
21. **Денисова Н. В., Кованова Е. А.** ОНОМАСТИЧЕСКАЯ ИГРА В СКАЗКАХ Р. ДАЛЯ: ПРАГМАСТИЛИСТИЧЕСКИЙ И ПЕРЕВОДЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ //Актуальные проблемы языкознания. – 2019. – №. 8. – С. 164-170.
22. **Денисова Н. В., Кованова Е. А.** ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ РОАЛЬДА ДАЛЯ (НА ПРИМЕРЕ СКАЗКИ “THE BFG”) //Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2019. – Т. 12. – №. 4.
23. **Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н.** Языковая игра //Русская разговорная речь. – 1983. – С. 276.
Козловой и Ю.А. Асеева. М.,1994.
24. **Комиссаров В. Н.** Современное переводоведение. – 2007.

25. **Моргунова Л. А.** Детский дискурс: репрезентация специфики детского мышления //Известия Южного федерального университета. Филологические науки. – 2013. – №. 1. – С. 86-92.
26. **Никаноров С.А.** К вопросу о приемах языковой игры в художественной литературе для детей// Вестник Челябинского государственного университета. – 2020. – №. 7 (441).
27. **Нухов С. Ж.** Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления //Вестник Башкирского университета. – 2012. – Т. 17. – №. 1.
28. **Пауль Г.** Принципы истории языка. – Рипол Классик, 2013.
29. **Сабурова Н. В.** Заголовочная игра слов как смыслоформирующий механизм текста (на примере англоязычной публицистики) : дис. – С.-Петербург. гос. ун-т, 2007.
30. **Санников В.** Русский язык в зеркале языковой игры. – Litres, 2017.
31. **Соссюр Ф. де.** Курс общей лингвистики/Редакция Ш. Балли и А. Сеше; Пер. с франц. А. Сухотина. Де Мауро Т. Биографические и критические заметки о Ф. де Соссюре; Примечания / Пер. с франц. С. В. Чистяковой. Под общ. ред. М. Э. Рут.— Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999.— 432 с.
32. **Тананыхина А. О.** Языковая игра в тексте англоязычной литературной сказки //Вестник Череповецкого государственного университета. – 2014. – №. 7 (60).
33. **Фещенко В. В.** Семиотика творчества и лингвистика креативности //Общественные науки и современность. – 2008. – №. 6. – С. 143-150.
34. **Хейзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
35. **Чуковский К. И., Давыдов И. А.** От двух до пяти. – Государственное издательство детской литературы Министерства просвещения РСФСР, 1962.
36. **Шаховский В. И.** Реализация эмотивного кода в языковой игре //Мир лингвистики и коммуникации: электронный научный журнал. – 2005. – Т. 1. – №. 1. – С. 7-17.
37. **Швейцер А.Д.** Теория перевода (статус, проблемы, аспекты). М., 1988.
38. **Щербакова Е. Е., Левичева Е. В.** Феномен «лингвистическая креативность» в современной психолого-педагогической науке //Вестник

НГТУ им. ПЕ Алексеева. Серия «Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии». – 2012. – №. 4.

39. **Brennan M.** Beyond the Boundaries of English: Nonsense Language in Children's Literature: MA thesis. Waterloo: University of Waterloo, 2018. 86 p.

40. **Cook G.** Language play, language learning. Oxford: Oxford University Press, 2000. 235 p.

41. **Crystal D.** Language play. – University of Chicago Press, 2001.

42. **Shavit Z.** Poetics of children's literature. – University of Georgia Press, 2009.

43. **Tanto T.** Roald Dahl's Use of Language Play in "Charlie and the Great Glass Elevator" // *Sosiohumaniora*. 2008. Vol. 10. № 2. P. 73-80.

Список использованных словарей

1. Cambridge Advanced Learner's Dictionary: [сайт]. URL: <http://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 29.11.2020).

2. Oxford English Dictionary: [сайт]. URL: <https://www.lexico.com/> (дата обращения: 02.05.2021).

3. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners: [сайт]. URL: <https://www.macmillandictionary.com/> (дата обращения: 31.03.2021).

Список источников примеров

1. Julia Donaldson. A Squash and A Squeeze.
2. Julia Donaldson. Room on the Broom.
3. Julia Donaldson. The Snail and the Whale.
4. Julia Donaldson. One Mole Digging a Hole.
5. Julia Donaldson. What the Ladybird Heard.
6. Julia Donaldson. There's an Owl in my Towel.
7. Julia Donaldson. Fox's Socks.
8. Julia Donaldson. Bombs and Blackberries.
9. Julia Donaldson. Chocolate Mousse for Greedy Goose.
10. Julia Donaldson. Sharing a Shell.
11. Julia Donaldson. Follow the Swallow.
12. Julia Donaldson. Hippo Has a Hat.
13. Julia Donaldson. Toddle Waddle.
14. Michael Morpurgo. Wombat Goes Walkabout.
15. Beatrix Potter. "The Tale of Benjamin Bunny"
16. Beatrix Potter. "The Tale of Timmy Tiptoes"

17. Beatrix Potter. "The Tale of the Pie and the Patty-Pan"
18. Beatrix Potter. "The Story of Miss Moppet"
19. Julia Donaldson. Stickman.
20. Julia Donaldson. Superworm.
21. Julia Donaldson. Night Monkey, Day Monkey.
22. Julia Donaldson. Fly, Pigeon, Fly.
23. Julia Donaldson. Animalphabet.
24. Julia Donaldson. Spinderella.
25. Julia Donaldson. Jack and the Flumflum Tree.
26. Cressida Cowell. How to Speak Dragonese
27. Cressida Cowell. There's No Such Thing as a Ghostie.
28. Beatrix Potter. The Tale of Squirrel Nutkin.
29. Beatrix Potter. The Tale of Mrs. Tiggy-Winkle.
30. Beatrix Potter. The Tale of Mrs. Tittlemouse.
31. Lauren Child. I Am Too Absolutely Small for School.
32. Lauren Child. Slightly Invisible.
33. Anthony Browne. A Bear-y Tale.
34. Anthony Browne. Piggybook.
35. Michael Morpurgo. The Butterfly Lion.
36. Michael Morpurgo. Wartman.
37. Raymond Briggs. The Snowman and the Snowdog.
38. Raymond Briggs. The Puddlemann.
39. Raymond Briggs. Fungus the Bogeyman.
40. Raymond Briggs. The Tin-Pot Foreign General and the Old Iron Woman.
41. Julia Donaldson. Gruffalo.
42. Julia Donaldson. Princess Mirror-Belle and the Dragon Pox.
43. Julia Donaldson. Hide and Seek Pig.
44. Julia Donaldson. Conjuror Cow.
45. Julia Donaldson. Brick-A-Breck.
46. Julia Donaldson. The Rhyming Rabbit.
47. Julia Donaldson. The Everywhere Bear.
48. Julia Donaldson. The Go-Away Bird.
49. Julia Donaldson. Crazy Mayonnaisy Mum.
50. Julia Donaldson. The Giant Jumperee.
51. Michael Morpurgo. Not Bad for a Bad Lad.
52. Cressida Cowell. Hiccup: the Viking who was Seasick.
53. Cressida Cowell. The Day of the Dreader.
54. Cressida Cowell. Little Bo Peep's Troublesome Sheep.
55. Cressida Cowell. What Shall We Do with the Boo-Hoo Baby.
56. Beatrix Potter. The Tale of Samuel Whiskers or, The Roly-Poly Pudding.
57. Lauren Child. I Will Not Ever Never Eat a Tomato.
58. Lauren Child. Who's Afraid of the Big Bad Book?
59. Anthony Browne. Willy the Wimp.
60. Raymond Briggs. A Bit More Bert.

Приложение 1. Варианты перевода заголовков с языковой игрой, предложенные автором настоящего исследования (в случае отсутствия профессионального перевода)

1) Успешные случаи перевода игры слов (соответствующие критериям эквивалентности и адекватности):

“Chocolate Mousse for Greedy Goose” (“Голодный Гусь съел шоколадный мусс”)
“Follow the Swallow” (“Прямоком за стрижом”)
“Toddle Waddle” (“Топ-топ”)
“Night Monkey, Day Monkey” (“Ночная мартышка, Дневная мартышка”)
“Fly, Pigeon, Fly” (“Лети, голубок, лети!”)
“Animalphabet” (“Зверязбука”)
“Spinderella” (“Паутинолушка”)
“Conjuror Cow” (“Корова-кудесница”)
“The Rhyming Rabbit” (“Зайчик Сочиняйчик”)
“The Go-Away Bird” (“Птичка-улетайка”)
“Crazy Mayonnaisy Mum” (“Бомбезная Майонезная Мамочка”)
“What Shall We Do with the Boo-Hoo Baby” (“Как успокоить малыша Хнык-Хнык”)
“There's No Such Thing as a Ghostie” (“Привиденьиц не бывает”)
“I Will Not Ever Never Eat a Tomato” (“Я никогда-никогда не буду есть помидоры”)
“I Am Too Absolutely Small for School” (“Я очень слишком маленькая для школы”)
“Slightly Invisible” (“Немножко Невидимка”)
“The Butterfly Lion” (“Лев-бабочка”)
“Not Bad for a Bad Lad” (“Неплохо для Малыша-Плохиша”)
“Fungus the Bogeyman” (“Болотный монстр Грибус”)

2) Случаи эквивалентного перевода:

“The Snail and the Whale” (“Улитка и Кит”)
“There's an Owl in my Towel” (“У меня в полотенце – сова”)
“Sharing a Shell” (“Соседи по ракушке”)
“Hippo Has a Hat” (“Бегемот в шляпе”)
“Little Bo Peep's Troublesome Sheep” (“Овечка-Потеряшка малышки Бо Пип”)
“Who's Afraid of the Big Bad Book?” (“Нам не страшна Большая Злая Книга”)
“Wombat Goes Walkabout” (“Вомбат выходит на прогулку”)
“Willy the Wimp” (“Слюнтяй Вилли”)
“Wartman” (“Бородавкин”)
“A Bear-y Tale” (“Медвежья сказка”)
“Piggybook” (“Поросячья история”)
“The Puddlemann” (“Повелитель луж”)
“The Tin-Pot Foreign General and the Old Iron Woman” (“Оловянный иностранный генерал и железная старуха”)
“A Bit More Bert” (“Еще чуть-чуть Берта”)

3) Переводы, соответствующие лишь критерию адекватности:

“One Mole Digging a Hole” (“Одна норка роет норку”)
“Bombs and Blackberries” (“Бомбы и брусника”)
“Brick-A-Breck” (“Хруст-хлоп”)